
PC PLAYER
GELÖST:
KISS: Psycho Circus
Icewind Dale ■ Deus Ex
Das Test-Magazin: klar ■
www.pcplayer.de
10/2000 Oktober
DM 9,90
S 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,-
HFL 12,50 · LIT 14.000,- · bfr 240,-
DR 2.400,- · pta 1.100,-
ENTHÜLLT
ANNO 1503
Max Design packt aus!
GEWINN!
PC IM AIRBRUSH-DESIGN
WERT:
5000 DM
AUFERSTEHUNG
TOMB RAIDER 5
Lara ist wieder da!
2 CDs
PLUS VOLLVERSION
BUNDESLIGA MANAGER 98 GOLD
Demos
■ KISS Psycho Circus
■ Age of Empires 2 – The Conquerors
■ Panzer General 4
■ Dino Crisis
Vollversion
Bundesliga Manager 98 Gold
EXKLUSIV!
ZEUS
Nur bei uns: Erste Infos zum Pharao-Nachfolger!
Future Verlag
Medien mit Leidenschaft
DM 9,90 S 80,00 Sfr 9,90 Lfr 240,00
B 90862 E
MOORHUHN 2
Der Gummiadler ist gelandet
IM TEST: AoE 2: The Conquerors ■ Heavy Metal F.A.K.K. 2 ■ Sydney 2000
■ Panzer General: Unternehmen Barbarossa ■ Submarine Titans ■ Cultures
IN ARBEIT: Baldur's Gate 2 ■ Homeworld: Cataclysm ■ Escape from Monkey Island

KÜNSTLERPECH

Dass etliche Hersteller wie Electronic Arts, Eidos oder Take 2 damit liebäugeln, ihre PC-Spiele künftig in schmucklose Einheitsverpackungen zu stopfen, sorgte in der PC-Player-Redaktion für Diskussionen. Während unsere »Kulturbeauftragten« die Schönheit auserlesener Spieleschachteln zu loben wussten, monierten die Pragmatiker den Ist-Zustand: gähnend leere und mit abscheulichen Motiven verunzierte Riesen-Kartons. Letzteres stimmt zwar in vielen Fällen, doch derartige Pappkameraden können ja leicht entsorgt werden. Aber was wird aus den ganzen Spiele-Umhüllungen, die das Prädikat »künstlerisch wertvoll« verdienen? Und dabei reden wir nicht von Dreingaben wie Stoffkarten oder kolorierten Handbüchern, sondern von Verpackungen mit außergewöhnlichen Formaten und originellen Bildmotiven. Denn längst hat sich das Designen von Spieleschachteln zu einer eigenen Kunstform entwickelt. Zu schade, dass dies offensichtlich so mancher Firma ziemlich schnuppe ist. Aber vielleicht überdenkt ja der eine oder andere Kulturbanause seine Einstellung noch. Die beste Gelegenheit dazu hätte er jetzt, denn in unserem außergewöhnlichen Special ab Seite 84 stellen wir ihnen die originellsten Einfälle der begabtesten »Spiele-Verpackungskünstler« vor.

»Das Designen von Spieleschachteln ist eine eigene Kunstform.«

Einen originellen Einfall hatte übrigens auch unser langjähriger Redakteur **Roland Austinat**. Nachdem er sich in Diensten der PC Player sieben Jahre lang mit Computerspielen beschäftigte, wollte er sich jetzt mal über etwas ganz anderes Gedanken machen: Videospiele. Kurz entschlossen geht er daher nach dieser Ausgabe als frisch gebackener Chefredakteur zu unserem Schwestermagazin Video Games. Die PC Player dankt, gratuliert, wünscht ihm alles Gute und hofft, dass er sein Versprechen nicht vergisst, auch in Zukunft noch den einen oder anderen Artikel für uns zu schreiben.

Roland Austinat

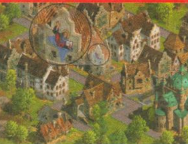
Unsere allseits beliebte Redaktionsfee **Steffi Kusseler** dagegen kümmert sich ab sofort nur noch um Leserbriefe und Kooperationen, den Job als Redaktionsassistentin hat sie unserem Neuzugang **Angela Fischer** aufgehalst. Dass sich die gebürtige Münchnerin stark für Film und Fantasy interessiert passt ganz gut, denn schließlich bekommt Angela bei uns eine Hauptrolle im täglich aufgeführten Büro-Schocker: »Der Widerspenstigen (Redaktion) Zähmung«.



Drei Mal viel Erfolg wünscht Das PC-Player-Team

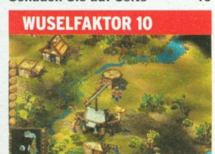
Vorn (v.l.n.r.): Jochen Rist, Martin Schnelle, Steffi Kußeler, Stefan Seidel, Thomas Werner, Damian Knaus. Hinten (v.l.n.r.): Luc Martin, Joe Nettelbeck, Manfred Duy, Angela Fischer, Roland Austinat, Udo Hoffmann.





Weder Kosten noch Mühen haben wir gescheut, um die spannendstens Infos zu Anno 1503 noch ins Heft zu bekommen. Schauen Sie auf Seite 40

WUSELFAKTOR 10



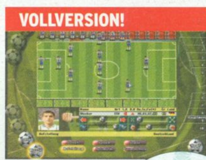
Was ist das? Es wuselt, hat niedliche kleine Gebäude und kommt aus Deutschland? Nein, es sind nicht »Die Siedler« von Blue Byte, sondern Cultures aus dem Hause Funatics. 118

KULT-GEFLÜGEL



Was ist das? Es flattert, legt Millionen Bürorechner lahm und hasst Schrotflinten? Das Moorhuhn 2 steht zum Download bereit. Unser Jagdbericht folgt auf Seite 134

VOLLVERSION!

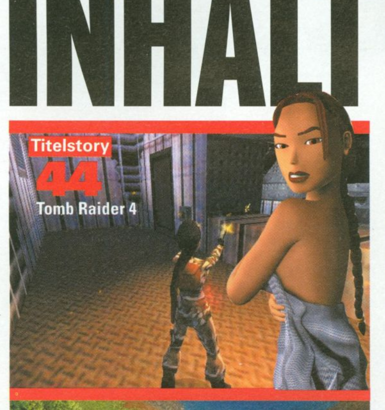


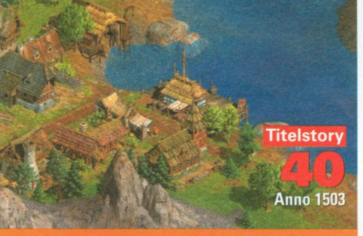


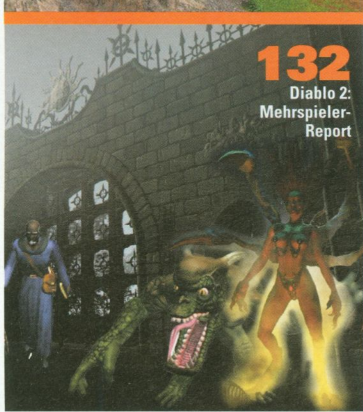
Was ist das? Es kommt aus Deutschland, beschäftigt sich mit Fussball und liegt als Vollversion dem Heft bei? Der Bundesliga Manager 98 Gold!



INHALT


Titelstory 44 Tomb Raider 4


Titelstory 40 Anno 1503


132 Diablo 2: Mehrspieler-Report


51 Titelstory

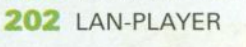
Zeus

Caesar 3, Pharao – jetzt sind die griechischen Götter an der Reihe. Exklusiv berichten wir über Impressions neuen Strategie-Knüller.

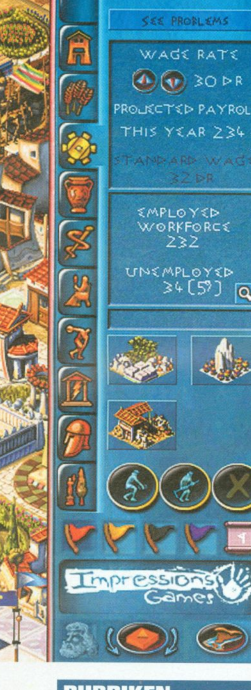
NEWS

PREVIEWS

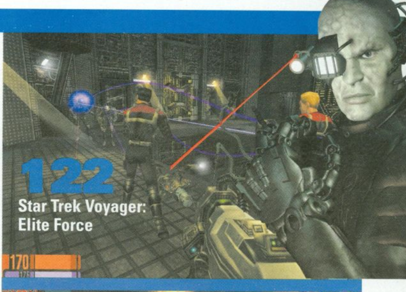
HARDWARE

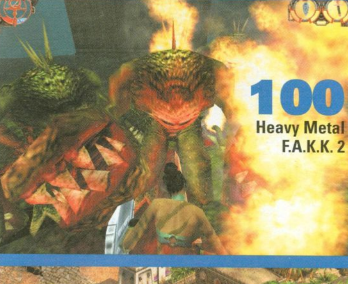


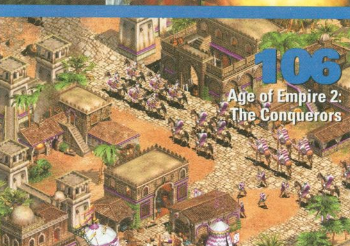

190 Systemvergleich



SPIELETESTS


122 Star Trek Voyager: Elite Force


100 Heavy Metal F.A.K.K. 2

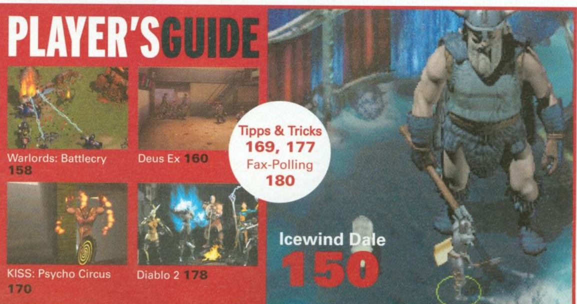

106 Age of Empire 2: The Conquerors

SPECIALS



RUBRIKEN

PLAYER'S GUIDE





DUNGEON KEEPER 2

OUTCAST

„Legale

DRIVER



„Fast wie Weihnachten!"
PC Action 09/2000



Die VÖLKER

COMMANDOS
HINTER FEINDLICHEN LINIEN

„Die drei Spieleriesen Eidos, Electronic Arts und Infogrames setzen mit der dritten Folge der Play-the-Games-Spielesammlungen neue Qualitäts-Maßstäbe." „Bei der riesigen Auswahl ist für jeden etwas dabei – eindeutig die beste und hochwertigste Compilation, die jemals erschienen ist."
PC Games 10/2000

Powered by SAT.1





Drogen!"
Supreme Snowboarding
fRitz
Ultima Online Renaissance
Sports Car GT
Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft
Dark Project
Der Meisterdieb
Populous
The Beginning
play the games vol.3
EA
ELECTRONIC ARTS
INFOGRAMES
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

PC PLAYER

CD INHALT

Vier hochklassige Demoversionen warten diesen Monat darauf, von Ihnen installiert zu werden. Dazu gibt's wie gewohnt jede Menge Videos.



CD A

Demos:
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
KISS: Psycho Circus
Age of Empires 2 – The Conquerors

Videos
(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Test-Player: Age of Empires 2 – The Conquerors
Test-Player: Grand Prix 3
Test-Player: Heavy Metal F.A.K.K. 2
Test-Player: Star Trek Voyager : Elite Force
Preview-Player: Baldur's Gate 2
Preview–Player: Star Trek: New Worlds
Preview-Player: Zeus

Patches
(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
Diablo 2 V1.02
Dungeon Keeper 2 V1.3 auf V1.7 (deutsch)
Nox V1.2 + neue Multiplayer-Quests (deutsch)
Heavy Metal F.A.K.K. 2 V1.01

Service
(befindet sich im Verzeichnis \SERVICE\)
DirectX 7.0a
Windows Media Player 7.0
Moslo (Rechnerbremse)

PC Player Digital
(befindet sich im Verzeichnis \PDF\)
PC Player Ausgabe 8/2000 im .pdf-Format
PC Player Ausgabe 9/2000 im .pdf-Format

Elsa Zugangssoftware
(befindet sich im Verzeichnis \ELSA\)
Adobe Acrobat Reader

Sounddateien
(befindet sich im Verzeichnis \SOUND\)
6 Sounddateien mit Held Minsc aus Baldur's Gate 2

CD B

Vollversion
(befindet sich im Hauptverzeichnis)

Bundesliga Manager 98 Gold

Demos
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
Dino Crisis
Panzer General: Unternehmen Barbarossa

PC Player Datenbank
(befindet sich im Verzeichnis \DATA\SERVICE\)

CD-ROM SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de.

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 10/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

DEMO DES MONATS — CD A

AOE 2: THE CONQUERORS



Das Hauptprogramm »Age of Empires 2« war Ihnen nicht umfangreich genug? Dann werfen Sie doch einen Blick auf die Demo der neuen Zusatz-CD. Spielen Sie einen Level der Montezuma-Kampagne und steuern Sie dabei die Azteken, die auf der Suche nach fremden Tempeln sind und dabei auf Feinde treffen. Im Mehrspieler-Level erobern Sie ein Monument, dass Sie dann eine bestimmte Zeit lang gegen Ihre Mitstreiter verteidigen müssen.

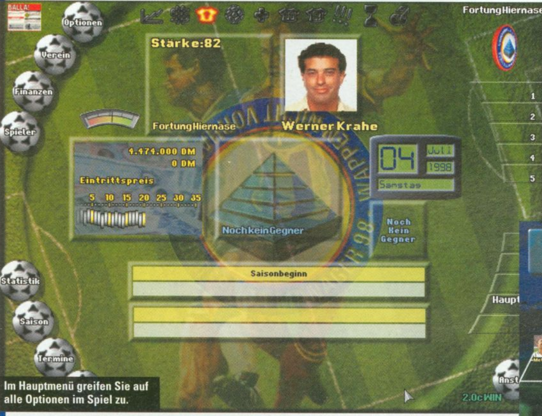
Die Demo läuft – im Gegensatz zur Vollversion – natürlich auch ohne das Hauptprogramm.

GENRE: Strategie **HERSTELLER:** Ensemble Studios/Microsoft **ERFORDERT:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 69 MByte, auf CD-A

VOLLVERSION

CD B

BUNDESLIGA MANAGER 98 GOLD



Im Hauptmenü greifen Sie auf alle Optionen im Spiel zu.

Aufstellungen sind grundsätzlich während des Spiels änderbar.



Vor dem Anpfiff sehen Sie noch beide Mannschaften schematisch im Überblick.

Ärgerten Sie sich in den letzten Monaten auch über die Minusleistungen von Nationalmannschaft und Bundestrainer? Zwar liegt der Trainer-Job für Otto-Normalverbraucher in weiter Ferne, doch dafür haben Sie wenigstens in unserer aktuellen Vollversion die Möglichkeit, sich auf dem PC in der Bundesliga zu profilieren.

Bei der Fülle an Möglichkeiten, die der »Bundesliga Manager 98 Gold« so bietet, merken Sie aber schnell, dass der Beruf eines Fußball-Trainers in der Praxis doch schwieriger ist, als Sie anfangs dachten. Die eher zweckdienliche Präsentation gleicht das Programm mit einer Fülle von spielerischen Optionen wieder aus. Sie müssen sich um Eintrittspreise, Stadionmieten, Arzthonorare und natürlich auch um die Moral Ihrer Truppe kümmern. Geschickte Spieler-Einkäufe und obligatorischerweise taktisches Feingefühl bei der Mannschafts-Aufstellung bringen Sie langsam aber sicher in die obere Liga.

Der Spielablauf wird in dieser Zeitschleife dokumentiert.

Trainer-Taktiken

Vom Hauptmenü aus greifen Sie auf Ihre Termine und die Statistiken aller Vereine zurück. Sie organisieren selbst Turniere und erfreuen sich an den saftigen Eintrittsgeldern, welche die Fußballfreunde in Ihre Taschen wandern lassen. Die eigentlichen Spiele laufen entweder in einer 3D-Ansicht ab oder werden auf Wunsch nur in einer Zeitleiste dokumentiert. Während der Austragung wechseln Sie gegebenenfalls Spieler aus und ändern die Taktik Ihrer Mannschaft: Eine andere Aufstellung Ihrer Truppe oder die Wahl des richtigen Spielers für Freistöße, Einwürfe oder Elfmeter kann da schon mal Wunder bewirken.

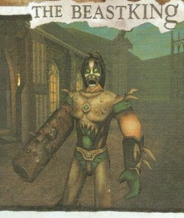
Bei den Spielerportraits und Namen gab es damals Lizenzprobleme, so dass die Programmierer auf Fremdbilder und verballhornte Namen zurückgreifen mussten. Macht aber gar nichts, denn Dank des mitgelieferten Editors können Sie Fotos und Namen der Spieler selbst einfügen. Das ausführliche Handbuch liegt übrigens als PDF-Datei der CD-ROM bei. **(dk)**

GENRE: Wirtschaftssimulation **HERSTELLER:** Software 2000 **ERFORDERT:** P/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98 **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 187 MByte




THE DEMON




THE BEASTKING


KISS
PSYCHO CIRCUS
THE NIGHTMARE CHILD


THIRD LAW
Gathering of Developers


PC CD


Dreamcast

CD A

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

Die angegraute Rockband verdient zwar ihre Brötchen mit Musik, nebenbei rettet das Quartett aber auch – zumindest auf dem Computer – die Welt vor dem ominösen Nightmare Child, gegen das die verzogensten Gören dieser Welt locker als Musterkinder durchgehen würden. Die Designer packten aus den 45 Leveln der Vollversion fünf verschiedene Missionen in diese Demo. In der Ego-Perspektive machen Sie sich dann auf die Suche nach dem Horror-Bengel, der selbst vor den musikalischen Einlagen dieser Band nicht zurückschreckt.



GENRE: 3D-Action **HERSTELLER:** Third Law Interactive/Take 2 Interactive **ERFORDERT:** Pentium/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 111 MByte, auf CD-A

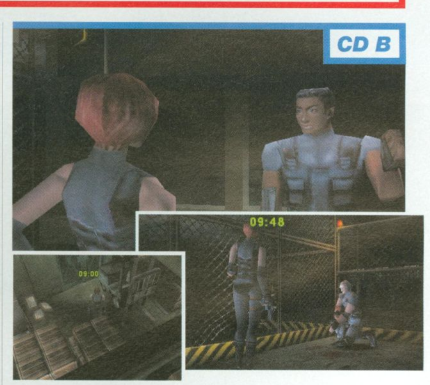
CD B

PANZER GENERAL: UNTERNEHMEN BARBAROSSA

Legen Sie die Hektik der gängigen Echtzeit-Strategiespiele beiseite und konzentrieren Sie sich in dem rundenbasierten Spiel voll und ganz auf das taktische Geschehen. In einer eiskalten Winterlandschaft schieben Sie Ihre schweren Gefährte Stück für Stück vorwärts, um eine russische Stadt zu erobern. Sie haben die schwierige Aufgabe, die eigenen Einheiten so einzusetzen, dass Ihre individuellen Stärken zur Geltung kommen. Sowjetische Gegner machen Ihnen dabei in dieser Demo, die zwei Missionen umfasst, das Leben schwer.

GENRE: Strategie **HERSTELLER:** Mattel Interactive **ERFORDERT:** Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 51 MByte, auf CD-B

CD B



DINO CRISIS

Seit »Jurassic Park« bevölkern wieder einige Dinosaurier unseren Planeten. Auf einer geheimen Forschungsstation experimentieren skrupellose Wissenschaftler mit den gefährlichen Echsen. Das geht natürlich schief und so durchstreifen Sie als Agentin Regina die Basis – immer mit dem Hintergedanken, als Mittagessen zu enden. Der Alptraum währt in der spielbaren Demo ganze zehn Minuten lang. Danach finden Sie sich in der nüchternen Realität wieder.

GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Capcom/Interplay **ERFORDERT:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98 **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 85 MByte, auf CD-B

OFFICIAL VIDEO GAME

Wie fühlst Du Dich, wenn Du Gold holst...

...ausser einem leichten Krampf in den Fingern?

Sydney 2000

12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsstätten
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle



Das Spiel der Spiele



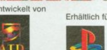








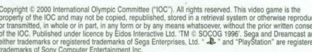
Entwickelt von



Erhältlich für









www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Vertieb durch



www.eidos.com

PC PLAYER LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...

PC PLAYER 9/2000
Heft-Highlights
Preview: C&C Alarmstufe Rot
Preview: Escape from Monkey Island
Special: PC gegen Konsolen
Special: Firmenhistorie Infogrames
Beileger: Battle Isle – Der Andosia Konflikt
Im Test: Grand Prix 3
Im Test: Icewind Dale
Im Test: KISS: Psycho Circus
Hardware: Grafikkarten übertakten
Hardware: GeForce 2 MX
Player's Guide: Diablo 2
Player's Guide: Vampire - The Masquerade Redemption
CD-Highlights
Preview-Player: Stupid Invaders
Preview-Player: Halo
Demo: Star Trek Voyager: Elite Force
Vollversion: Hexplore

PC PLAYER 8/2000
Heft-Highlights
Preview: Grand Prix 3
Preview: Z 2
Special: Online-Spiele
Special: Firmenhistorie 3DO
Nachspiel: Anstoss 3
Im Test: Deus Ex
Im Test: Diablo 2
Im Test: Ground Control
Im Test: Vampire: Die Maskerade – Redemption
Hardware: Die besten Lenkräder
Hardware: Grafikkarten im Vergleich
Player's Guide: Diablo 2
CD-Highlights
Special-Video: Baldur's Gate 2
Special-Video: Escape from Monkey Island
Special-Video: Star Wars EP1 – Obi Wan
Preview-Player: Icewind Dale
Preview-Player: Mech Commander 2

PC PLAYER 7/2000
Heft-Highlights
Special: Spiele-Messe: E3-Report
Special: Das ideale Spiel
Special: Fimenhistorie: Sierra
Nachspiel: Ultima 9 Ascension vs. Planescape: Torment
Im Test: MDK 2
Im Test: Starlancer
Hardware: GeForce 2 GTS vs. Voodoo 5-5500
Player's Guide: Messiah Lösung
CD-Highlights
E3-Messevideo
E3-Video: American McGee's Alice
Preview-Player: Baldur's Gate 2
Test-Player: Daikatana
Demo: Need for Speed: Porsche Unleashed
Demo: Ground Control
Patch: Q3 Arena V.1.17

ADRESSE
Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

Video-Clips

Sämtliche Videos auf der CD-A liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der A-CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert.

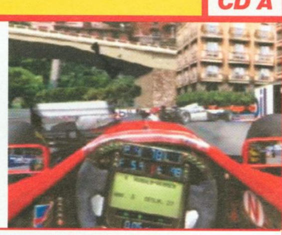


PC PLAYER DATENBANK — CD B

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:
cdrom@pcplayer.de.



Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: CD-ROM 10/2000, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München



VIDEO DES MONATS — CD A

GRAND PRIX 3

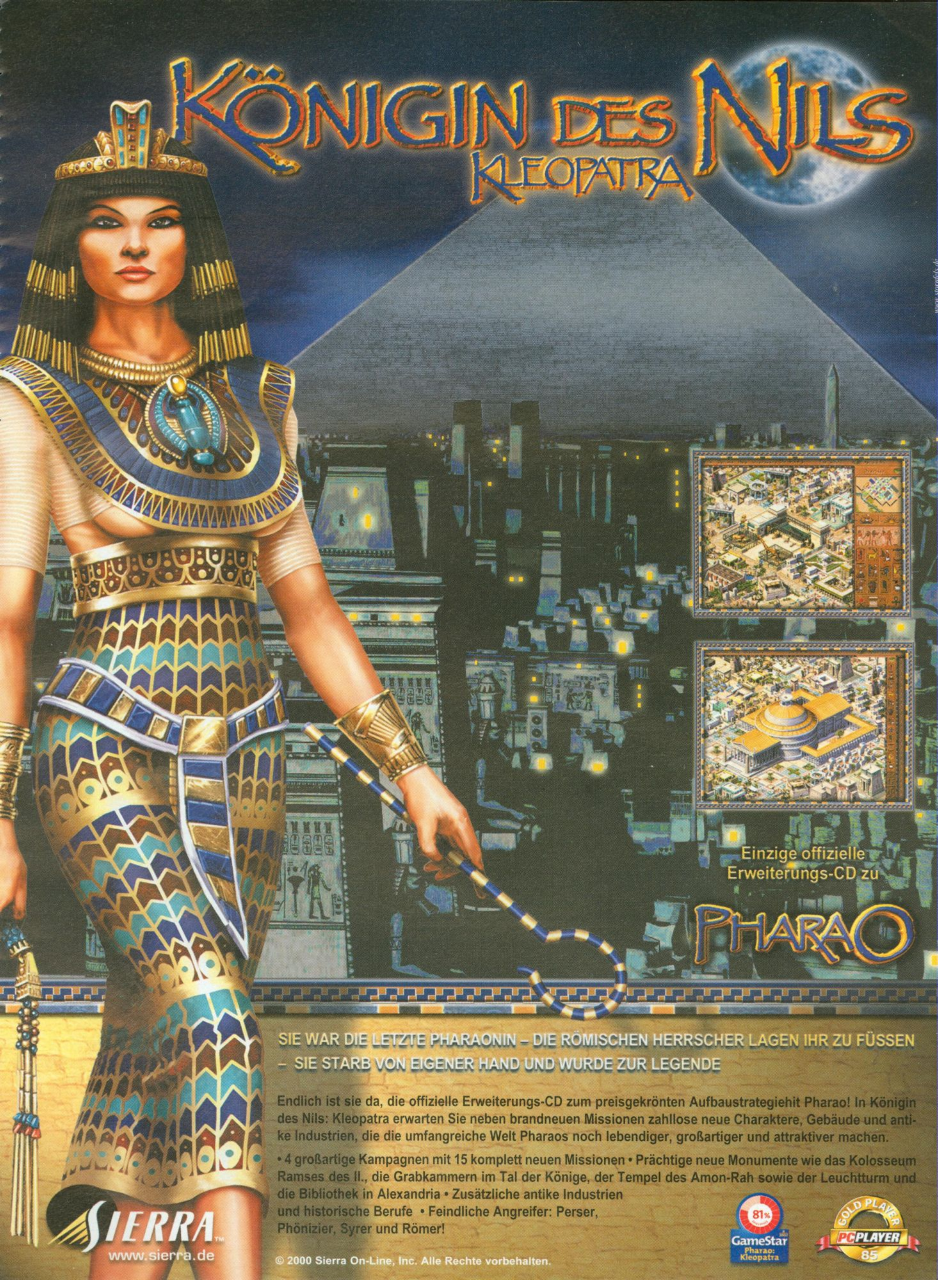
Gentlemen, bitte an den Start. Schauen Sie Stefan Seidel zu, wie er in Grand Prix 3 den Kollegen Häkkinen und Coulthard zeigt, wie man einen Formel-1-Wagen zu fahren hat.
Wenn Sie Grand Prix 3 noch nicht in Aktion gesehen haben, wird's höchste Zeit, das Video zu bestaunen.

GENRE: Rennspiel **HERSTELLER:** Microprose/Hasbro Interactive **INTERNET:** www.grandprix3.com

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multimedia Leserbriefen: Joe TNT-Force Nettelbeck, seines Zeichens Nationaltrainer der 4 mal 100 Hz-Staffel im Grafikkarteneinbau, steht Rede und Antwort. Sehen Sie, was die Mannschaft so alles leisten muss und welche schrecklichen Gefahren im Training drohen. Außerdem zeigen wir Ihnen, wie Sie den vergessenen Turm in Diablo 2 finden und bewahren Sie zudem vor dem Kauf gefälschter PC-Player-Ausgaben in Dänemark.





KÖNIGIN DES NILS
KLEOPATRA
Einzige offizielle
Erweiterungs-CD zu
PHARAO
SIE WAR DIE LETZTE PHARAONIN – DIE RÖMISCHEN HERRSCHER LAGEN IHR ZU FÜSSEN
– SIE STARB VON EIGENER HAND UND WURDE ZUR LEGENDE
Endlich ist sie da, die offizielle Erweiterungs-CD zum preisgekrönten Aufbaustrategiehit Pharao! In Königin des Nils: Kleopatra erwarten Sie neben brandneuen Missionen zahllose neue Charaktere, Gebäude und antike Industrien, die die umfangreiche Welt Pharaos noch lebendiger, großartiger und attraktiver machen.
• 4 großartige Kampagnen mit 15 komplett neuen Missionen • Prächtige neue Monumente wie das Kolosseum Ramses des II., die Grabkammern im Tal der Könige, der Tempel des Amon-Rah sowie der Leuchtturm und die Bibliothek in Alexandria • Zusätzliche antike Industrien und historische Berufe • Feindliche Angreifer: Perser, Phönizier, Syrer und Römer!
SIERRA
www.sierra.de
© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
81%
GameStar
Pharao: Kleopatra
GOLD PLAYER
PC PLAYER
85

LETZTE MELDUNGEN

KURZ NOTIERT

- **Richard Garriott** arbeitet zurzeit an einem Science-Fiction-Titel.
- Auf der Webseite **www.daikatana.com** stehen neue Karten für Ion Storms 3D-Shooter zum Download bereit.
- Die Arbeiten am Online-Multiplayer-Spiel **Dark Zion** sind eingestellt worden.
- Gerüchten zufolge ist Ion Storms **Anachronox** so umfangreich ausgefallen, dass Eidos es in zwei Spiele aufteilen will.
- Blackstar Interactive bastelt momentan an der Wirtschaftssimulation **Oil Tycoon**.

Zum Verrücktwerden!

Leider müssen wir den Test von Fox Interactives **Sanity** auf die nächste Ausgabe verschieben. In unserer Testversion war Agent Cain beim besten Willen nicht dazu zu bewegen, auch nur einen Schritt zu tun. Auf all unseren Redaktions-Rechnern ging er keinen Meter, weder mit Tastatur, Joystick, Maus oder Force-Feedback-Lenkrad. Ein Review des Action-Adventures finden Sie dann voraussichtlich in der Ausgabe 11/2000.


Bis hier hin – und nicht weiter! Agent Cain verweigert die Mitarbeit.

THIEF 3 KOMMT!

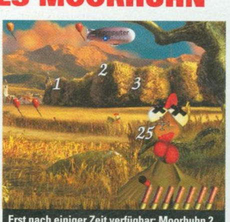
Gute Nachrichten vom Publisher Eidos. Trotz des Niedergangs von Looking Glass wird **Thief 3** (Dark Project) kommen. Das Werk liegt in den kompetenten Händen von Ion Storm, genauer gesagt der Abteilung in Austin. Und die wird ja von keinem Geringeren als Warren Spector geleitet. So bald dürfen wir aber nicht mit dem dritten Teil der Schleicherei rechnen, da gerade mal die Arbeiten am Design Document begonnen haben.

Um **Deus Ex 2** müssen wir uns aber trotzdem keine Sorgen machen, denn auch daran wird schon gebastelt.


Kümmert sich um Thief 3 wie Deus Ex 2: Designer-Legende Warren Spector.

FLÜGELLAHMES MOORHUHN

Obwohl am Sonntag, dem 20. August, das **Moorhuhn 2** auf den Seiten www.moorhuhn.de und www.gamechannel.de zum Herunterladen bereitstand, kamen an jedem Wochenende nicht viele Menschen in den Genuss des Spiels. Bei rund 180 000 Download-Versuchen pro Stunde brachen die Server zusammen, und bis zur Erstellung unserer letzten Meldungen war kaum Besserung zu beobachten.



Erst nach einiger Zeit verfügbar: Moorhuhn 2.

HOLT DIE KINDER VON DER STRASSE!

Davilex ist wieder da und bringt ein neues Produkt in der »Autobahn Raser«-Reihe. Die dritte Episode hört auf den Namen **Autobahn Raser – Die Polizei schlägt zurück** und hat eine neue Grafik-Engine, die nun auch Schäden an den Fahrzeugen zeigt. Diesmal müssen als Rennstrecken unter anderem der Frankfurter Flughafen, der Bodensee und die Strecke München-Wien herhalten. Ihr Gegner ist der Polizist Krüger, der am liebsten allen Rasern den Garaus machen würde. Bevor Sie sich mit dem Wachtmeister anlegen, müssen Sie jedoch noch bis November, den angepeilten Veröffentlichungstermin, warten.


Mit dem SLK rasen Sie durch die Nacht. Die Designer implementieren unterschiedliche Tageszeiten.

Baldur's Gate meets Star Wars

LucasArts und BioWare geben eine Kooperation bekannt: Der »Baldur's Gate 2«-Entwickler bastelt an einem **Star-Wars-Rollenspiel**, das auf der Infinity-Engine basieren soll. Somit befindet sich neben einem geheimnisvollen Massively-Multiplayer-Titel von LucasArts ein weiteres RPG in der Entwicklung. Von der Verquickung eines interessanten Szenarios mit der Kompetenz der kanadischen Programmierer versprechen wir uns einiges. BioWares Idee konzentriert sich jedoch auf den Einzelspieler-Bereich und soll einige tausend Jahre vor der Handlung von Episode 1 stattfinden. Zu dieser Zeit war der Konflikt zwischen den Jedi und den bösen Sith gerade auf seinem Höhepunkt angekommen.

Das Programm soll nach dem Willen der Designer im Jahre 2002 erscheinen – von uns aus auch gern eher.


Ob im Jahre 2002 die Infinity-Engine immer noch so aussehen wird? (Hier ein Screenshot aus Baldur's Gate 2)



Was man mit Lamborghinis doch für einen Unsinn anstellen kann ...

GIGANTEN

Schicker, schöner, hochauflösender: So wird der zweite Teil des Industriegiganten aussehen.

Wir zeigen Ihnen an dieser Stelle den ersten Screenshot von **Der Industriegigant 2**. Der Nachfolger zur Wirtschaftssimulation von JoWood soll im ersten Quartal des nächsten Jahres herauskommen.

Mächte der Freiheit

Die »System Shock 2«-Macher Irrational Games, werkeln derzeit an einem Superhelden-Spiel. In Freedom Force kämpfen Sie sich durch New York der sechziger Jahre, 30 Missionen soll das taktische Rollenspiel umfassen. Mit ihren Super-Fähigkeiten sorgen die Protagonisten dafür, dass vom Big Apple wohl nur Super-Schutt übrig bleiben wird.

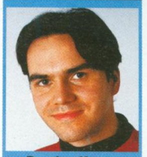
ABWECHSLUNG IM 3D-ACTION-BEREICH

Der Entwickler 4D Rulers sitzt zurzeit an **Gore**, einem 3D-Shooter. Die Grafik-Engine, die nur OpenGL unterstützt, wartet mit beeindruckenden Effekten auf. So sind Skelett-Animationen kein Problem, genauso wenig 24-Bit-Rendering und Gesichtsbewegungen. Die Charaktere haben nicht nur eigenständige Verhaltensmuster. Sie machen auch eigene Erfahrungen, die das Benehmen beeinflussen. Als Hintergrundszenarien planen die Designer das Mittelalter, eine post-atomare Umgebung und die Heimatwelt irgendwelcher Aliens.



Will mit der Quake-3- und der LithTech-Engine konkurrieren: Gore.

KOMMENTAR



Damian Knaus

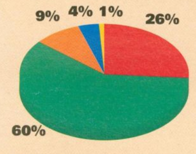
Sie kennen das sicherlich: In einer Vorschau entdecken Sie ein Spiel, das alle anderen, derzeit erhältlichen Programme in den Schatten stellt. Eine phantastische Level-Umgebung mit gestochen scharfen Texturen und unzähligen Polygonen lassen selbst Gelegenheitsspieler Tag und Nacht nur an diesen viel versprechenden Titel denken. Von Monat zu Monat durchforstet man das Internet und seine Lieblingszeitschrift nach jeder erdenklichen Information. Die Entwickler halten natürlich den versprochenen Erscheinungstermin nicht ein und so vergehen Wochen, Monate, ja manchmal sogar Jahre – Versandhäuser preisen zwar stolz das heiße

»Sah das Spiel wirklich so mittelmäßig aus?«

Spiel an, jedoch weist in der Anzeige das kleine Sternchen hinter dem Titel darauf hin, dass man seinen Kaufrausch lediglich mit einer Vorbestellung besänftigen kann. Schließlich, nach unendlichem Warten, steht das langersehnte Produkt in den Läden. Aber, oh Graus: Sah das Spiel in den Previews wirklich so mittelmäßig aus? Kurz alte Hefte hervorgekramt ... tatsächlich, das gleiche Spiel. Die einst so revolutionäre Grafik ist mittlerweile allenfalls schlaffer Durchschnitt, denn inzwischen bietet die Konkurrenz viel mehr. Dafür kündigt ein anderer Hersteller stolz ein neues Programm an, das wiederum einmalige technische und spielerische Maßstäbe setzen soll – und die bange Warterei beginnt mal wieder von vorn ...

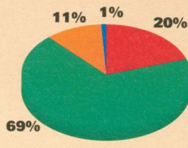
Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Auf unserer Homepage www.pcplayer.de stellen wir ab sofort die Frage der Woche. Hier sehen Sie die Ergebnisse der letzten Wochen. Die lassen sich übrigens auch online direkt abfragen!



Wie kommen Sie mit dem Kompatibilitäts-Dschungel des PCs zurecht?

- Jeder PC ist für mich ein offenes Buch.
- Der PC besitzt so seine Tücken.
- Mein PC läuft, das genügt mir.
- Ich habe immer wieder große Probleme.
- PC? Gehen Sie mir weg mit dem PC!



Laufen auch alle Spiele auf Ihrem PC?

- Ehrensache, dass alles perfekt läuft.
- Ein Spiel zum Laufen zu bringen bereitet mir keine Schwierigkeiten.
- Wenn ein Spiel nicht läuft, bin ich öfter mal hilflos.
- Ich bin auf Konsolen herumgeschwenkt.

7% 6% 39% 24%

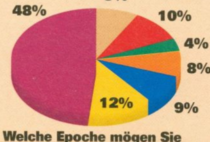
Was machen Sie in Ihrem Sommerurlaub?

- PC-Spiele, was sonst?
- Bis tief in die Nacht im Internet surfen.
- Biergartenbesuche.
- Urlaub in einem Land ohne Stromanschluss.

13% 24% 6% 31% 26%

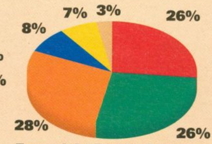
Was halten Sie von 3D-Echtzeit-Strategiespielen?

- Klasse! Dadurch hat auch das Auge was zu sehen.
- 3D ist o.k., solange ich die Karte nicht drehen oder zoomen muss.
- Ist mir egal.
- Bei 3D-Karten verliere ich immer die Übersicht.
- Ein richtiges Strategiespiel braucht keinen solchen Schnickschnack.



Welche Epoche mögen Sie bei Echtzeit-Strategiespielen?

- Antike und Mittelalter.
- Erster und Zweiter Weltkrieg.
- Vietnam-Krieg und aktuelle Krisen.
- Science-Fiction.
- Zukünftige Kriege, aber realistisch und auf der Erde angesiedelt.
- Fantasy-Szenarien.
- Ist mir egal.



Entspricht Diablo 2 Ihren Erwartungen?

- Das Spiel ist ein Meilenstein.
- Ich bin rundum zufrieden.
- Die grobe Grafik und Battle.net-Probleme stören etwas.
- Ich hatte mehr erwartet.
- Diablo 2 ist nur ein Aufguss des ersten Teils.
- Ich bin zutiefst enttäuscht.

SPIELENEWS

RENNSPIEL

GELÄNDEFAHRTEN AUS FRANKREICH


Auch der Peugeot 206 WRC '99 findet sich als »Lizenznachbau« im Spiel. (Pro Rally 2001)

Zunächst unter dem Namen »Rally Racing Simulation« angekündigt, firmiert Ubi Softs nächstes Rennspiel nun unter dem Namen **Pro Rally 2001**. Vom gleichen Team entwickelt wie die beiden »Racing Simulation«-Formel-1-Spiele, soll das Programm die bisher realistischste Rallye-Umsetzung am PC werden. 60 Einzelteile der 15 Original-Autos simuliert das Programm, Schäden werden einen entsprechenden Einfluss auf das Fahrverhalten haben. 24 Strecken in 12 Ländern sorgen für Abwechslung und auch die detaillierte Darstellung der Wagen soll Rallye-Freunde überzeugen: Jedes Auto besteht aus rund 1700 Polygonen. Zwei Leute fahren per Splitscreen an einem PC, über den Ubi-Soft-Multiplayer-Service »Gameloft« sollen sogar bis zu 100 Fahrer an einem Wettbewerb teilnehmen. Ob nun dieses Spiel das Rennen macht oder »Colin McRae Rally 2« – unsere Tests im Herbst werden es herausfinden. **(mash)**


In der Fahrschule erlernen Sie die Grundregeln des Rallye-Fahrens. (Pro Rally 2001)

Pro Rally 2001 – Fakten
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Genre: Rennspiel
Termin: November 2000

WETTBEWERB

LARA MEIN ...

In Zusammenarbeit mit dem Ehapa Verlag verlosen wir:



Wollen auch Sie diese Comics lesen?

3 Pakete der Lara-Croft-Comics (Ausgabe 1 – 3)

Um selbst schon bald die schönen Comics in der Hand zu halten, schicken Sie uns bitte eine Postkarte an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Lara-Croft-Comic
Rosenheimer Straße 145h
81671 München

Einsendeschluss ist der **5.10.2000**, Mitarbeiter aller beteiligter Firmen sind von der Teilnahme leider ausgeschlossen, ebenso wie immer der Rechtsweg.

WETTBEWERB

SIE FLIEGEN NACH SYDNEY!

Zusammen mit Eidos Interactive verlosen wir folgende attraktive Gewinne:

1. Platz: Eine Reise für zwei Personen nach Sydney im März 2001
(Wert: 30 000 DM)
2. Platz: Ein Panasonic-Fernseher
(Wert: 4000 DM)
3. Platz: Ein Panasonic-DVD-Player
(Wert: 1200 DM)
4. – 20. Preis: Ein Eidos-Spiel nach Wahl und ein PC-Player-Abo für ein Jahr

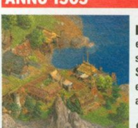
Und was müssen Sie dafür tun?
Sie spielen folgende drei Disziplinen in »Sydney 2000«: 100-Meter-Lauf, Dreisprung und Speerwerfen. Jede Disziplin muss im Arcade-Modus gemeistert werden. Die Punktezahlen der Einzelwertungen werden addiert. Mit dieser Gesamtpunktezahl nehmen Sie am Gewinnspiel teil. Die höchste Punktzahl gewinnt.
Sie vermerken Ihre persönliche Gesamtpunktezahl auf einer Postkarte und schicken diese an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Sydney 2000
Rosenheimer Straße 145h
81671 München

Auf Verlangen müssen Sie eine Video-Aufzeichnung Ihrer Leistung in allen drei Sparten einsenden können.
Einsendeschluss ist der **13.10.2000**, Mitarbeiter aller beteiligten Firmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen, sowie der Rechtweg.


Zum Gewinnen müssen Sie sich in drei Disziplinen messen, wie etwa dem Dreisprung.

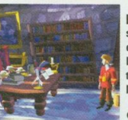
ANNO 1503



■ Der Nachfolger der erfolgreichsten Aufbausimulation steht in den Startlöchern. Die aktuellsten Infos finden Sie auf der

Seite 40

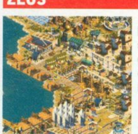
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



■ Unsere amerikanischen Kollegen haben exklusive Infos über LucasArts' neues Adventure. Die wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Seite 68

ZEUS



■ Als einziges deutsches Spielemagazin zeigen wir Ihnen ausführliche Neuigkeiten zum Pharao-Nachfolger.

Seite 51

SIMULATION

AUF DER SCHWÄB'SCHEN EISENBAHNE ...



Auch der Acela-Schnellzug steht in Ihrem Fuhrpark. (MS Train Simulator)

So sieht der originale Zugführer-Stand des Scotsman aus den 20ern aus. (MS Train Simulator)

Unser »U-Bahn-Raser« aus der April-Ausgabe zieht weite Kreise. Tatsächlich kündigt Microsoft nun den **MS Train Simulator** an, der im nächsten Frühjahr losdampfen soll. Sechs Strecken mit rund 600 Meilen fahren Sie ab und steuern dabei Klassiker wie den Orient-Express und den Flying Scotsman. Aber auch moderne Hightech-Züge, wie die Acela-Hochgeschwindigkeitsbahn oder Zubringer in Japan stehen im Lokschuppen. Leider kein ICE, aber dank der offenen Architektur basteln Fans ihre eigenen Gefährte und Szenarien.

Das alles ähnelt sehr dem »Microsoft Flight Simulator« und deshalb fahren Sie nicht nur einfach durch die Gegend, sondern erleben »Abenteuer«. Eines davon ist der Versuch, einen Zug mit 50 Wagons über einen Pass während eines Schneesturms zu bugsieren. Sie dürfen aber auch einfach in der ersten Klasse Platz nehmen und den Computer die Kontrolle übernehmen lassen – einen Fahrschein benötigen Sie dazu nicht. **(mash)**

MS Train Simulator – Fakten
Hersteller: Microsoft
Genre: Simulation
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.microsoft.com/games

STRATEGIE

PER ASPERAM AD ADSTRAM!



Das Spielfeld wird dreidimensional und mit schönen Effekten dargestellt. (Die Sternenfahrer von Catan)

Nach »Die Siedler von Catan« werden nun auch **Die Sternenfahrer von Catan** für den PC umgesetzt. Im Gegensatz zu ersterem ist das Spielfeld nun dreidimensional. Alle 15 Missionen enthalten eigene Elemente und sind in sich variabel, wodurch der Wiederspielfaktor erhöht wird. Da müssen Sie Basen errichten und neue Sonnensysteme entdecken sowie spezielle Aufgaben erfüllen. Bis zu vier Leute nehmen an einer Runde teil, per LAN oder natürlich stimmungsfördernd an einem PC. **(mash)**

Die Sternenfahrer von Catan – Fakten
Hersteller: Ravensburger Interactive
Genre: Strategie
Termin: November 2000
Internet: www.ravensburger.de



Die einzelnen Völker werden mit kleinen Rendersequenzen eingeführt. (Die Sternenfahrer von Catan)

KURZ NOTIERT

- Blizzard arbeitet an einer Missions-CD zu Diablo 2.
- Gerüchteweise bemüht sich Ubi Soft um die Übernahme von Activision und Red Storm Entertainment.
- Bullfrog hat die Entwicklung von Dungeon Keeper 3 eingestellt.
- Electronic Arts sichert sich die Rechte an einer Umsetzung der Harry-Potter-Bücher.
- Das Echtzeit-Strategiespiel DS9: Dominion Wars verschiebt sich voraussichtlich auf das erste Quartal 2001.
- Der 8-Bit-Klassiker Super Huey bekommt einen Nachfolger. Unter dem Namen Super Huey 3 erwartet Sie eine zivile Helikopter-Simulation.

KOMMENTAR



Martin Schnelle

Montag, erster August. Die ARD zeigt im Report aus Mainz ein Beitrag über LAN-Parties; Titel »Mord per Mausklick: Die brutalen Computerpartys unserer Kinder«. Suggestive Fragen wie »Warum macht es Spaß, Leute zu erschießen?« lassen nicht auf eine objektive Berichterstattung schließen. Kommentare wie die des Veranstalters Christoph von Wietersheim »Das Schöne an LAN-Partys ist: Es geht absolut stressfrei ab. Alles Friede, Freude, Eierkuchen« werden kommentiert: »Friede, Freude, Eierkuchen – nicht in der virtuellen Welt«. Das Schlimme daran ist zudem, dass dieser Beitrag von Ihren und meinen Steuergeldern bezahlt wird.

»An allem sind die Computerspiele schuld.«

»Die meisten Eltern sind völlig ahnungslos.« Warum? Habe ich als Elternteil keine Aufsichtspflicht? Für mich hört sich das alles nach einer bequemen Begründung an, warum der liebe Kleine gewalttätig ist, einer Skinhead-Bande angehört oder auf den Boden spuckt: An allem sind Computerspiele, Rockmusik und das Schweigen im Walde schuld.

WETTBEWERBS-AUFLÖSUNG

FORMEL-1-GEWINNSPIEL

Bei unserem von Hasbro gesponserten Preisausschreiben in der PC Player 8/2000 gewannen folgende Leser:

1. Preis:
Zwei Karten für das Rennwochenende am Hockenheim:
Stefanie Schmid, Ingolstadt



Grand Prix 3 für unsere Leser.

2. bis 5. Preis:
Je ein »Grand Prix 3«-Fan-Paket
Moritz Clarenbach, Tübingen
Charlotte Hauschild, Geisenheim
Christoph Kienbaum, Berlin
Lutz Schellenberger, Altenstadt

6. bis 15. Preis:
Je ein »Grand Prix 3«
Chris Bendinger, Wilmsdorf
Thorsten Brunnen, Essen
Christian Gerstmayr, Unterliezheim
Christoph Gotscher, Taunusstein
Michael Gotz, Bad Salzungen
Klaus Hinsch, Erdweg
Thomas Hoppe, Lauenburg/Elbe
Rene Kaufmann, Gera
Hans Klein, St. Wendel
Michael Lindner, Heeder

Herzlichen Glückwunsch!

WETTBEWERBS-AUFLÖSUNG

DER WORTE SIND NICHT GENUG – PREISAUSSCHREIBEN

Sobald das James-Bond-Spiel »The World is not enough« auf den Markt kommt (voraussichtlich Weihnachten), wird es fünf erfindungsreichen Geistern unter den Gabentisch gelegt (siehe PC Player 6/2000, Seite 47). Unsere Leser waren eifrig um Ideen für eben dieses Spiel bemüht und überboten sich mit lustigen wie halbwegs lustigen Einfällen. Die besten Recken waren:

Axel Gräber aus Zittau schlägt eine neue Spielansicht vor. Auf die Frage »Wird das Spiel nur in der Ich-Perspektive spielen, oder gibt es auch andere Ansichten oder Blickwinkel?« antwortet er: »Die Hauptfigur wird generell von vorn gezeigt, denn wir sind sehr stolz auf unsere Engine, welche alle drei Mimik-Varianten von Pierce Brosnan perfekt simuliert.«

Julius Hartmann aus Minden mag keine Schauspieler. Sein Vorschlag zur Synchronisation: »Nicht die Originaldarsteller werden den Spielfiguren ihre Stimme leihen, viel besser – wir haben die Originalstimmen der Kameramänner des Films.«

Felix Milbrecht aus Markkleeberg spart Kosten ein. Zum Soundtrack merkt er an: »Ach, vergesst Garbage. Ich singe selbst! Und meine Tochter begleitet mich auf der Triangel.«

Sönke Städtler aus Hamburg ist für einen gewaltfreien Bond. Geht es nach ihm, wird es kein bunt sortiertes Waffenarsenal geben. »Neben der Walter PPK werden wir noch eine Uschi KGB programmieren. Ansonsten wird Bond überwiegend fliehen. Überhaupt sind wir gegen Gewalt, die Geschichte entstand in enger Zusammenarbeit mit den Grünen. So wird es zum Schutz der transatlantischen Zwergnasen-Ratte auch keinerlei Explosionen geben.«

Und **Sebastian Ruf** aus Hofheim hat ein Herz für den Osten. Wir fragten: »Wird Bond Fahrzeuge steuern? Wenn ja, welche?« Er weiß die Antwort: »Nachdem BMW durch den Verkauf von Rover viele Menschen in England verärgert hat, wollen wir ein außer Konkurrenz stehendes Fortbewegungsmittel ins Spiel integrieren. Ich rede hier von einem Trabant, mit dem Bond im Spiel von Russland nach Österreich flieht. Da das Spiel komplett in Echtzeit abläuft, wird die Reise 90 Prozent des Spiels ausmachen. Damit setzten wir mit Sicherheit einen neuen Maßstab im Bereich der Actionspiele.«

Auch hier gratulieren wir allen Gewinnern. Und ein herzliches Dankeschön an all die anderen Lesern, die sich große Mühe gegeben haben. Leider konnten nur fünf gewinnen.

RENNSPIEL

ALLES WERNER ODER WAS?

Lange mussten computerspielende »Werner«-Fans darben. Seit einem C-64-Auftritt Ende der 80er gab es nur Multimedia-CD-ROMs. Das soll jetzt mit dem Fun-Racer **Werner Asphaltbrenner** anders werden. Unter der fachkundigen Mitwirkung von Zeichner Brösel, alias Rötger Feldmann, arbeitet Phenomedia (»Moorhuhnjagd«) zusammen mit dem Entwickler Exortus an einem Motorrad-Rennspiel.

Auf sechs Strecken (plus einem Bonus-Level) rasen Werner, Andi und natürlich die Rocker um die Wette, außerdem treten Sie im Zeitrennen an, auf Wunsch sogar gegen einen Geist. Im Championship-Modus erfüllen Sie kleine Aufgaben und schwärzen mit Ihren Abgasen beispielsweise die beiden Polizisten aus den Comics. Politisch unkorrekt spielt natürlich auch der Bölkstoff eine Rolle. Welche, wollten uns die Designer allerdings noch nicht verraten. Jedenfalls kommen die bekannten Feuerstühle alle vor, vom Notkessel über die Satte-Liter-Schüssel bis hin zum legendären, viermotorigen Red-Porsche-Killer.

Wenn auch auf die Physik acht gegeben wird (Sie werden etwa mit den schwereren Maschinen schlechter um die Kurven kommen), so liegt das Hauptaugenmerk weniger auf einer echten Simulation, denn auf einer Spaßraserei. Ein wenig müssen wir noch warten, denn erst im 3. Quartal wird der Asphaltbrenner »fäddich«. Der Preis soll dann deutlich niedriger als bei PC-Spielen üblich sein. **(mash)**

Die Rennen führen über Stock und Stein. (Werner Asphaltbrenner)

Werner Asphaltbrenner – Fakten
Hersteller: Phenomedia AG/ United Software
Genre: Rennspiel
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.asphaltbrenner.de



Werner in seinem Element: Gas geben auf der selbstgebauten Satter-Liter-Schüssel. (Werner Asphaltbrenner)



Brösel in Lieblingspose auf dem Red-Porsche-Killer. (Werner Asphaltbrenner)

SPIELENEWS

STRATEGIE

DUNKLE MACHENSCHAFTEN


Die feindlichen Einheiten schießen sich mit Feuerbällen schon mal warm.

Seit dem ersten »Demonworld« sind drei Jahre ins Land gezogen und die gefürchteten Feinde von einst sind inzwischen in Vergessenheit geraten. Ihre Armeen könnten also eine ruhige Kugel schieben, wären da nicht die Orks. Diese hässlichen Kerle verüben in letzter Zeit regelmäßige Angriffe auf friedliche Dörfer und natürlich kommen nur Sie in Frage, diesem Treiben Einhalt zu gebieten.

In über 50 Missionen nehmen Sie den Kampf gegen das Böse auf. Sie sind dabei nicht nur an der frischen Luft, sondern tragen die Schlachten selbst in unterirdischen Labyrinthen und uralten Ruinen aus. Dabei klauben Sie auch Schätze auf und rekrutieren mit den erbeuteten Kostbarkeiten neue Soldaten für den guten Zweck. Neu im zweiten Teil sind Spezialeinheiten, die Ihre Truppen beispielsweise mit Nahrung versorgen oder auf Ihren Befehl hin Verteidigungswälle errichten. Ist Ihnen die Spielzeit nicht lang genug, so lassen sich mit dem neuen Missions-Editor eigene Kampagnen erstellen. Die Veröffentlichung ist für das vierte Quartal 2000 geplant. **(dk)**

Die Priester Ihrer Armee jagen den Feinden mit Beschwörungen Angst und Schrecken ein.

Demonworld 2: Dunkle Armeen – Fakten
Hersteller: Ikarion Software/ Egmont Interactive
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.demonworld.de


Die Bewaffnung Ihrer Truppen haben Sie mit diesem Menü im Überblick.

PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Luc Martin (luc),Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch, Thomas Köglmayr (CD/Golden Master), Samira Nasah (Art Design), Manfred Schmidt (Textchef), Stefan Wischner

CHEFIN VOM DIENST Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ Angela Fischer

KOORDINATION Stefanie Kußeler

ART DESIGN Alexandra Bauer

TITEL Artwork: Havas Interactive; Gestaltung: Alexandra Bauer

FOTOGRAFIE Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG Stefan Moosleitner

ANSCHRIFT DES VERLAGS Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de

PUBLISHER Suzanne Counsell

ANZEIGENVERKAUF Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkaufsleitung: Nicole Radewic, Tel. (089) 450 684 -410; Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106

ANZEIGEN-DISPOSITION Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48

PRODUKTIONSLEITUNG Brigitte Feigel

DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN JournalMedia GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG Werner Hirschberger

VERTRIEB MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh

Umschlag
gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player

SO ERREICHEN SIE UNS

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220,
80452 München, Tel.: (089) 209 59 138,
Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de

Abonnementpreise:
Inland: 13 Ausgaben DM 109,20/ Euro 55,83
Studenten: 13 Ausgaben DM 93,60/ Euro 47,86
Europäisches Ausland:13 Ausgaben DM 135,20/ Euro 69,13

Bankverbindung: Postbank München,
BLZ: 700 100 80, Konto: 597 182 806

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: ÖS 936,00
Alpha Buchhandels GmbH,
Amerlingstr. 1, A-1060 Wien;
Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: sfr 109,20; Thali AG, Industriestrasse 14,
CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 28 30, Telefax (041) 917 28 85
E-Mial: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch

Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München, Tel.: (089) 209 59 138,
Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.





Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.

Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

RÄTSELN UND

Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (Pentium III, 600 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, ASUS V6800 Pro 64 GeForce 256 DDR), 20 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live Player 1024, MS-Internet-Keyboard uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 115 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!.

1. PREIS
EIN HAND-DESIGNTER

2.–11. PREIS
JE EIN SPIEL »PHARAO«



Ort in Diablo 1 und 2		U-Boot-jäger (Andosia Konflikt)	Audi in Midtown Madness 2		Verschlüs-selungs-verfahren (z.B. PGP)		Sumpf-stadt (Ultima 9)	Prozessor-anzahl d. Voodoo 5-6000	V	DOS-Ein-gabeauf-forderung	P		Reiseziel in Heart of Stone		Land in d. Daikatana startet	griech. Göttersitz	Commo-dore-Computer (Kürzel)
						A 6		Bitmap-Brothers-Spiel	I	Aggressor in Alarm-stufe Rot 2	R					O 4	
			Rollen-spiel (... of Darkness)	Himmels-richtung			Jagdflug-zeug im neuen Battle Isle		E		O		Heavy-Gear-2-Schauplatz (Terra ...)		3D-Brille (...-Shutter-Brille)	L	
Schloss in Soul-bringer		deutsches 3D-Echt-zeit-Stra-tegiespiel							R 8	Sammy ... High Heat Baseball 2001	M	Simulation von EA (US ... Fighters)				Y	Raymans Freundin
geheimes Diablo-2-Level		U 9							Spezial-einheit (Call to Power)	S	P				Außer-irdischer in Stupid Invaders	M	
franz. Software-schmiede (Mankind)		PSI-Einheit (Alarm-stufe Rot 2)						S	L	O	T	Computer-spiel-Klassiker		Spiel nach e. MAD-Comic (... vs. ...)	S	P	Y
								Athlon-Steck-platz (... A)	Vorgänger von Zeus (Spiel)	S	zum Tunen der Grafik-karte erhöht	T	A	K	T 5	MP3-Player v. Diamond	Dentons Partnerin (Deus Ex)
gilt es bei Motocross Madness zu suchen	Tätigkeit in Sacrifice	U 7						S	P	A	C	E	Zeus Frau	H	E	R	A
								Leer-taste (engl.)	H	Hersteller d. Radeon-Grafikkarte	A	T	I	Action-Strategie-Serie (1. Teil: Ufo)		I	
			Konsolen-Hersteller		kommen-des Rollen-spiel aus Schweden	Kleinst-robotor in Deus Ex	Eingabe-gerät (kurz)		A		Agent in Wild Wild West (Jim ...)	R	Pentium für Server			O	
Maßeinheit u.a. für Scanner		Energie-quelle in Metal Fatigue	S 10					schnellste GeForce-Karte	R	Held der Space-Quest-Serie	W	I 2	L	C	O	Grafik-bus	
Black & White-Schauplatz			E		weg, fort		Bez. für Konsolen-spiele	G	A	M	E	S	Uhrzeit-Zusatz (12-h-Anzeige)		gefragt sein	A	Kfz.-Kenn-zeichen f. Aachen
F	R	A	G	Fußball-manager	A	N 3	S	T	O	S	Y	populärer Computer der 80er	A	M 1	I	G	A
Abschuss im Ego-Shooter		sucht der Schmied Malkuth v. Soulbringer	A						Soul-bringer-Rune		Y			vom Com-puter ge-steuerte Spielfigur	N	P	C

LÖSUNGSWORT:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
M	I	N	O	T	A	U	R		S

Einsendeschluß ist der 29.9.2000, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firmen Alternate und Havas Interactive.

GEWINNEN!

SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK



Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

ALTERNATE DAS PASST! COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de

* Abbildung ähnlich

← Lösung des Kreuzworträtsels aus der PC Player 9/2000

Fehlerteufel in Ausgabe 9/2000:

Natürlich bekommen die in der Ausgabe 9/2000 veröffentlichten Gewinner das versprochene Spiel »Age of Empires 2« statt des angegebenen »Grand Prix 3«. Wir bitten um Entschuldigung!

Gewinner aus 8/2000

Air-Brush-PC-Motiv: Vampire Andreas Tonn, Südstrasse 29, 73770 Denkendorf

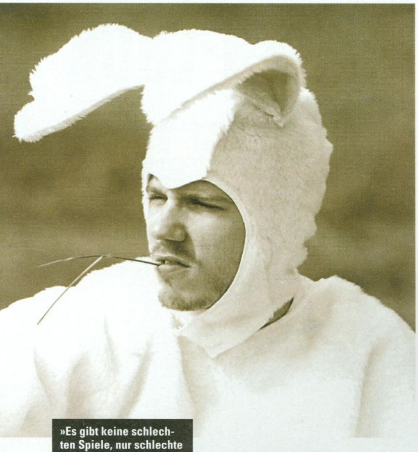
Je eine Vampire-Special Edition Christina Leonhart, Vogelleite 26, 85276 Pfaffenhofen ■ Alex Althoff, Nonsenstr. 1e, 90439 Nürnberg ■ Jens Nolte, Hornscher Kamp 10, 32657 Lemgo ■ Thomas Kretschner, Lichtensteinstr. 19, 74549 Wolpersthausen

Je ein Spiel: Vampire mit T-Shirt ■ Kai Rottinghaus, Süderstr. 1a, 27356 Rotenburg ■ Thomas Kaupert, Am Waldrand 28, 90455 Nürnberg ■ Stefan Knieps, Ludwig-Erhard-Weg 6, 42579 Heiligenhaus ■ Carsten Merz, Wilhelmshäuserstr. 71a, 34346 Hannover Münden ■ Mathias Schätzl, Finkenweg 1, 85283 Wolnzach

Je ein Spiel: Vampire Kea Robenek, August-Hinrichs-Str. 37, 26160 Bad Zwischeahn ■ Marlies Krentzel, Carl-Linde-Str. 23, 28357 Bremen ■ Volker Settgast, Beethovenstr. 2, 38106 Braunschweig ■ Florian Bartsch, Angerhoop 17, 29392 Wesendorf ■ Martin Pietsch, Klörather Steeg 12, 47877 Willich

Unter uns

CLIFF BLESZINSKI



»Es gibt keine schlechten Spiele, nur schlechte Programmierer.«

Cliffy B, wie ihn seine Fans nennen, ist schon seit »Unreal« ein höchst aktiver Onliner. Zwischen den Arbeiten an seiner »Cat Scan«-Homepage fand er sogar noch Zeit für einen Job als Lead-Designer von »Unreal Tournament«. Fragen Sie uns nur nicht, was das merkwürdige Kostüm zu bedeuten hat ...

CLIFF BLESZINSKIS UNDYING

Uns war bis zuletzt nicht ganz klar, ob Cliffs Antworten a) im Vollrausch entstanden sind, b) von jemandem, der ihn ärgern wollte, geschrieben oder c) von uns erfunden wurden. Doch wer in seinem Lebenslauf »Unreal Tournament« stehen hat, darf wohl ein paar schräge Antworten geben. Wer Katzen auf einen Scanner stellt und, nun ja, scannt, ebenfalls. Glauben Sie uns nicht? Schauen Sie sich mal www.cat-scan.com an.

Na, Cliff, wie gehts?
Meine Hämorriden machen mir nach einem langen Tag voller Deathmatches etwas zu schaffen. Stopp, ich bin superbeschäftigt mit dem nächsten großen Superhit – druckt den ersten Satz nicht ab!

Welches Spiel hat Dich denn als Erstes an den Stuhl gefesselt?
»Space Invaders« für den Atari VCS 2600 bei unseren Nachbarn – ich muss sechs oder sieben Jahre alt gewesen sein. Ich hab mir dort immer ein paar Spiele erschnorrt. Später bauten sie sich einen Swimmingpool, fand ich auch sehr praktisch.

Wie kamst Du vom Pool in die Spielebranche?
Ich sage nur: die Besetzungscouch. Manche Leute glauben, unsere Branche würde Hollywood immer ähnlicher. Ich arbeite mit aller Kraft in diese Richtung.

Dein schlechtestes Spiel?
Vor Jahren schrieb ich für Epic ein grottenschlechtes Adventure namens »Dare to Dream«. Ein einziger, unsinniger, digitaler Acid-Trip. Ich schäme mich noch heute.

Zum Ausgleich: Das beste Spiel, das Du zuletzt gespielt hast?
»Opposing Force« für »Half-Life«, einsame Klasse. Das war doch ein komplettes Spiel, oder? Wenigstens war es so teuer wie eins.

Und das furchtbarste?
Es gibt keine schlechten Spiele, nur schlechte Programmierer.

Was war Deiner Meinung nach der größte Moment der Spielegeschichte?
Als ich zum ersten Mal den Level mit den milchspendenden Brüsten in »FAKK 2« gesehen habe. Auf der letzten E3, betrunken in einem Vorführ-Wohnwagen auf dem G.O.D.-Parkplatz. Ein magischer, surrealer Moment.

Bist Du jemals verhaftet worden?
Nein, aber kanadische Zöllner haben mich mal belästigt. Nach einer Tasse Tim-Horton's-Kaffee sind die unausstehlich.

Wie bist Du, wenn Du betrunken bist?
Davon überzeugt, dass ich tanzen kann. Wenn Du eine Tanzfläche aus Holz haben solltest – Vorsicht! Die fängt Feuer.

Gewalt in Spielen: Berechtige Sorge oder Medienhysterie?
Unsere Spiele sind für Erwachsene und ältere Teenager. Wir setzen Gewalt nur aus Gameplay-Gründen ein: Die Kopfschüsse in »Unreal Tournament« sind strategisch und Blut ist eine optische Anzeige dafür, dass Du Deinen Feind getroffen hast.

Wolltest Du nach einer Runde »Doom« wirklich noch nie jemanden umbringen?
»Doom« habe ich noch zuhause bei Mutti gespielt. Wir wohnten in Südkalifornien und meine Mutter wollte die Klimaanlage partout nicht einschalten. Mein Zimmer war unterm Dach, zwei Computer liefen, die Temperatur stieg sehr schnell und unerträglich an. Es gab Tage, an denen ich sehr frustriert und mit den üblichen Teenager-Ängsten konfrontiert war – und 45 Grad im Zimmer waren keine Hilfe. Nach einer Runde Doom ging es mir immer besser und das hat mich vermutlich davon abgehalten, meiner geliebten Mutter etwas anzutun.

Fünf Wörter, die Dich beschreiben?
Pretty fly for (a) white guy – ziemlich gerissen für einen Weißen.

Worüber beschwerst Du Dich in einem Hotel am ehesten?
Dünne Wände. Leute, die wie verrückt schreien, eine Party, die so laut abgeht, dass ich den Text von »Superfreak« mitsingen kann, so was rangiert ganz oben auf meiner Liste.

Was hast Du denn im Moment in Deinen Taschen?
Goldketten. Viele.

Dein unangenehmster Charakterzug?
Ich bin kein guter Gewinner. Ich reibe meinen Gegnern meine Spielsiege ohne Ende unter die Nase und genieße dabei jeden einzelnen Moment.

Welche Musik soll bei Deiner Beerdigung gespielt werden?
Das wäre Coolios »Fantastic Voyage«, weil sich meine Seele auf einer der phantastischsten Reisen überhaupt befinden wird. Na ja, hoffentlich.

Online-Spiele: Überzogener Hype oder unausweichliche Zukunft?
Technik wird entweder durch Pornografie oder Humor vorangetrieben. Online-Spiele geben den Leuten eine weitere Möglichkeit, sich gegenseitig sexuell zu belästigen. Der Online-Markt wird wachsen.

Welches Spiel hätte schon längst jemand programmieren sollen?
»SimPrison«. Komplett mit Prügeleien, Aufständen und den neuesten Sicherheitseinrichtungen.

NACHSPIEL

STAR TREK ARMADA

Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.

KURZBESCHREIBUNG

Bei »Star Trek: Armada« kommandieren Sie ganze Flotten von Raumschiffen in vier Kampagnen. Da dieses Echtzeit-Strategiespiel dem Star-Trek-Universum gewidmet ist, dürfen Sie wahlweise die Föderation, die Romulaner, die Klingonen und sogar die Borg übernehmen. Das Weltall ist bei diesem Spiel flach, was der Orientierung sehr zugute kommt. Der Spielablauf entspricht dem ähnlicher Titel: Sie bauen Rohstoffe ab, errichten Raumstationen und montieren dort Kampfraumer.

TESTER-MEINUNG

Thomas Werner fand nur wenige Kritikpunkte an einem ansonsten runden Spiel. Besonders überzeugte ihn das gelungene Missionsdesign, dem die Entwickler erstaunlich abwechslungsreiche Einsätze spendiert hatten. Bemerkenswert waren für ihn auch originelle Elemente wie das Beamen von Besatzungen zwischen den Raumschiffen. Zudem pries er den seiner Meinung nach ausgezeichneten Mehrspieler-Modus sowie das Star-Trek-Flair. Ein Wermutstropfen war jedoch die nicht allzu große Anzahl von Missionen und die unglaubwürdige Massenproduktion von riesigen Raumschiffen. Insgesamt ein sehr guter Titel.


Romulaner greifen einen Klingonen-Stützpunkt an.

HÄNDLER

Im Rückblick bezeichnete David Fioretti vom Spiele-Fachgeschäft **PC Fun** den Titel als großen Überraschungserfolg. Star Trek: Armada hätte sich über viele Wochen hin hervorragend verkauft. Sogar zum Zeitpunkt dieses Gespräches wäre die Nachfrage noch immens.

Insgesamt waren die Käufer seinem Eindruck nach überwiegend zufrieden. Anfangs gab es zwar einige Problem mit einem größeren Bug in einer Mission und kleineren Unstimmigkeiten, doch der entsprechende Patch erschien relativ rasch und behob diese ärgerlichen Fehler.

LESER

Ein erstaunliches Phänomen war bei den Leser-Reaktionen auf Star Trek: Armada zu beobachten: fast sämtliche Zuschriften waren im Fazit positiv. Wo ansonsten zu so gut wie jedem Programm regelrechte Hass- und Mecker-E-Mails eintreffen, wirkten hier die Kommentare sehr ausgewogen. Offenbar sind Star-Trek-Fans im Schnitt tatsächlich intelligenter oder zumindest friedlicher.

Nusred Cavdar bemängelte zwar die mäßige Intelligenz der Computergegner, kommt abschließend jedoch zu folgender Bewertung: »Armada ist der erste Schritt zu einer Generation der besseren Star-Trek-Spiele und kurzum ein gelungenes Spiel.«

Marvin Stange war schon beim Einkauf so fasziniert von Armada, dass er seine Freundin im Laden vergaß. Er streicht besonders den Design-Trick mit dem zweidimensionalen Weltraum heraus, weshalb es nie zu Orientierungsproblemen käme.

Michael Walter freut sich über die zahlreichen, die Langzeitmotivation spürbar steigernden Mods.

Die Stroy wurde von **Thomas Lammert** als Hauptmotivation angesehen. Er beklagte jedoch anfängliche NVIDIA-Inkompatibilitäten.

Timm Schnelle kommt zum euphorischen Fazit: »Insgesamt war Armada abwechslungsreicher, bunter und spannender als die C&C-Serie.« **(tw)**

Leser-Charts

Nur zweimal konnte sich Star Trek: Armada in unseren Leser-Hitparaden platzieren – was nicht den Verkaufszahlen entsprach.

April 2000	Platz 16
Mai 2000	Platz 19

Chart-Erfolge

Schon seit rund einem halben Jahr kann sich Armada unter den meistverkauften Titeln halten und schaffte es nach vier Monaten sogar, auf den sechsten Platz vorzudringen.

März 2000	Platz 13
April 2000	Platz 7
Mai 2000	Platz 13
Juni 2000	Platz 6
Juli 2000	Platz 18

HERSTELLER: ACTIVISION

Selbst Markus Wilding von Activision musste zugeben, vom Erfolg dieses Titels überrascht worden zu sein. Star Trek: Armada übertraf alle Erwartungen des Herstellers und verkaufte sich sogar in den Sommermonaten ansehnlich. Es sei ein gutes Beispiel dafür, dass eine große Lizenz durchaus ein gutes Spiel nicht ausschließen würde. Einen Grund für den Erfolg sah er darin, dass sich Armada wie ein klassisches, zweidimensionales Strategiespiel spielen lasse. Zudem könnte man erstmals die vier beliebtesten Star-Trek-Rassen, unter anderem auch die Borg, übernehmen. Außerdem sei das Spiel seit der Veröffentlichung durch zahlreiche Community-Aktivitäten lebendig geblieben. Besonders hob er die deutsche Armada-Liga (www.armada-liga.de) hervor, in der reger Betrieb herrsche. Speziell die offene Architektur von Star Trek: Armada – mit der Möglichkeit neue Schiffe und Mods zu entwerfen – dürfte dafür ausschlaggebend sein.

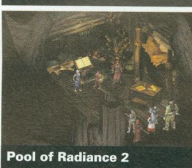
WERTUNG

HERSTELLER: Activision
GENRE: Strategiespiel
Test in 5/2000
www.activision.de



Baldur's Gate 2


Mafia


Pool of Radiance 2

Resident Evil 3


Sacrifice


Techno Mage

AUF DIESE SPIELE FREUEN SICH DIE LESER AM MEISTEN*

1 Black & White
2 Baldur's Gate 2
3 Duke Nukem Forever
4 Halo
5 Warcraft 3

*Auswertung von knapp 1000 Leser-Mitmachkarten

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	4. Quartal 2000
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollenspiel	3. Quartal 2000
Aqua	Massive Ent./Ravensburger Int.	Action	3. Quartal 2000
Baldur's Gate 2	Bioware/Interplay	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Battle Isle: Der Andosia Konflikt	Blue Byte Software	Strategie	3. Quartal 2000
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	3. Quartal 2000
Blair Witch Project	Terminal Reality/Take 2 Int.	Action	4. Quartal 2000
C&C: Alarmstufe Rot 2	Westwood/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 2000
Call to Power 2	Activision	Aufbausimulation	3. Quartal 2000
Chicken Run	Eidos Interactive	Adventure	November 2000
Capitalism 2	Enlight Software/Ubi Soft	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 2001
Championship Motocross	THQ	Rennspiel	3. Quartal 2000
Clou 2, Der	Neo/THQ	Adventure	3. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal 2000
Comanche 4	Novalogic/Electronic Arts	Simulation	3. Quartal 2000
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	3. Quartal 2000
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strategie	November 2000
Demonworld 2	Ikarion	Strategie	4. Quartal 2000
Descent 4	Parallax Studios/Interplay	3D-Action	Dezember 2000
Desperado	Spellbound/Infogrames	Strategie	1. Quartal 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	3. Quartal 2000
Escape from Monkey Island	LucasArts/THQ	Adventure	3. Quartal 2000
Fallout Tactics	14° East/Interplay	Strategie	4. Quartal 2000
FIFA 2001	EA Sports/Electronic Arts	Sportspiel	3. Quartal 2000
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	3. Quartal 2000
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	März 2001
Gothic	Piranha Bytes/Egmont Int.	Action-Rollenspiel	3. Quartal 2000
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action	4. Quartal 2000
Halo	Bungie Software/Microsoft	Action	1. Quartal 2001
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action-Strategie	April 2001
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	3. Quartal 2000
Mafia	Illusion SoftworksTake 2 Int.	Action	4. Quartal 2000
Max Payne	Remedy Ent./Take 2 Int.	Action	März 2001
Mech Warrior 4	Fasa Interactive/Microsoft	Action	4. Quartal 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Synetic/THQ	Rennspiel	3. Quartal 2000
NBA 2001	EA Sports/Electronic Arts	Sportspiel	4. Quartal 2000
Peace Makers	Masa/Ubi Soft	Strategie	1. Quartal 2001
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Project IGI	Innerloop Studios/Eidos Int.	3D-Action	3. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	November 2000
Real Neverending Story, The	discreet monsters	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Resident Evil 3	Capcom/Eidos Interactive	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Rune	Human Head Studios/Take 2 Int.	Action	3. Quartal 2000
Sacrifice	Shiny/Interplay	Echtzeit-Strategie	4. Quartal 2000
Siedler 4, Die	Blue Byte Software	Strategie	4. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3D	Headfirst Prod./Hasbro Int.	Adventure	November 2000
Sovereign	Ubi Soft	Strategie	1. Quartal 2001
Starfleet Command 2	14° East/Interplay	Action-Strategie	November 2000
Star Wars Episode 1: Obi-Wan	LucasArts/THQ	Action	4. Quartal 2000
Stonekeep 2: Godmaker	Black Isle/Interplay	Rollenspiel	Dezember 2000
Stupid Invaders	Ubi Soft	Adventure	November 2000
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	November 2000
Sudden Strike	CDV	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 2000
Techno Mage	Sunflowers/Infogrames	Action-Adventure	November 2000
The World is not enough	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2000
Tomb Raider - Die Chronik	Core Design/Eidos Int.	Action-Adventure	November 2000
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	Januar 2001
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	3. Quartal 2000
Ultima Online 2	Origin/Electronic Arts	Online-Rollenspiel	1. Quartal 2001
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	4. Quartal 2000
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	4. Quartal 2000

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
2	(1)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
3	(6)	HALF-LIFE (DEUTSCH)	VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
4	(2)	BALDUR'S GATE	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
5	(–)	INDIZIERTES SPIEL	ID SOFTWARE/ACTIVISION
6	NEU	DEUS EX	EIDOS INTERACTIVE
7	(11)	DARK PROJECT 2: THE METAL AGE	LOOKING GLASS/EIDOS INTERACTIVE
8	(4)	PLANESCAPE: TORMENT	BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
9	(3)	UNREAL TOURNAMENT	EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
10	(18)	NEED FOR SPEED PORSCHE	ELECTRONIC ARTS
11	(16)	COMMAND & CONQUER 3	WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS
12	NEU	VAMPIRE DIE MASKERADE REDEMPRION	ACTIVISION
13	(20)	FINAL FANTASY 8	SQUARESOFT/EIDOS INTERACTIVE
14	(7)	DIABLO	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
15	(14)	COUNTERSTRIKE	CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
16	(8)	STARCRAFT	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
17	(–)	STARLANCER	DIGITAL ANVIL/MICROSOFT
18	(12)	HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	3DO/INFOGRAMES
19	(–)	FALLOUT 2	INTERPLAY/VIRGIN INTERACTIVE
20	(10)	SOLDIER OF FORTUNE	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Juli 2000

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	GRAND PRIX 3	HASBRO INTERACTIVE/MICROPROSE
2	NEU	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
3	NEU	DEUS EX	EIDOS INTERACTIVE
4	(1)	DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD	PHENOMEDIA/RAVENBURGER INT.
5	(3)	DIE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
6	(5)	CAESAR 3	IMPRESSIONS/HAVAS INTERACTIVE
7	(10)	DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER	KOCH MEDIA
8	NEU	ICEWIND DALE	VIRGIN
9	(–)	DIABLO	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
10	NEU	VAMPIRE: DIE MASKERADE	REMPTION ACTIVISION
11	(9)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
12	(16)	HALF-LIFE: GENERATION	VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
13	NEU	SHOGUN	ELECTRONIC ARTS
14	(11)	COMMAND & CONQUER 3	WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS
15	(15)	SIMCITY 3000 DEUTSCHLAND	ELECTRONIC ARTS
16	(–)	KICKER-FUßBALLMANAGER	HEART-LINE
17	(20)	AUTOBAHN RASER 2	DAVILEX SOFTWARE/KOCH MEDIA
18	(6)	STAR TREK: ARMADA	ACTIVISION
19	NEU	STAR TREK: BIRTH O.T. FEDERATION	SUNFLOWERS/INFOGRAMES
20	(–)	ANNO 1602 - KÖNIGSEDITON	SUNFLOWERS/INFOGRAMES

■ Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum: 31.07.–05.08.2000. Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
2	(1)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
3	(2)	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? 2ND EDITION	DISNEY INTERACTIVE
4	(3)	ROLLERCOASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
5	(9)	STARCRAFT	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
6	NEU	ICEWIND DALE	INTERPLAY
7	(8)	SIMCITY 3000 UNLIMITED	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
8	(7)	ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES	HASBRO INTERACTIVE
9	(10)	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
10	(–)	RETURN TO KRONDOR	HAVAS INTERACTIVE

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum:Juli 2000

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	ICEWIND DALE	VIRGIN
2	NEU	DIABLO 2	HAVAS INTERACTIVE
3	(2)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
4	(–)	EARTH 2150	MINDSCAPE
5	(1)	SHOGUN: TOTAL WAR	ELECTRONIC ARTS
6	(3)	CHAMPIONSHIP MANAGER: 99/00	EIDOS INTERACTIVE
7	NEU	VAMPIRE: MASQUERADE	REDEMPTION ACTIVISION
8	(5)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
9	NEU	NORTON ANTIVIRUS 2000	SYMANTEC
10	NEU	AUTOROUTE GB 2001	MICROSOFT

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Juli 2000.

MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Blizzard/ Havas Interactive:

DIABLO 2

Gewinner:
Christian Baur, Hausham
Wolfgang Dick, Innsbruck
Olaf Lück, Hannover
Mike Müller, Cloppenburg
Michael Promok, Eben/PG.

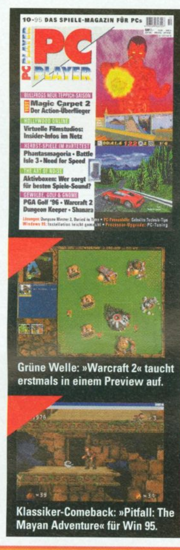
Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.



ZEITSCHLEIFE

Es stand in PC Player 10/95

– die Spielewelt vor fünf Jahren



Grüne Welle: »Warcraft 2« taucht erstmals in einem Preview auf.

Klassiker-Comeback: »Pitfall: The Mayan Adventure« für Win 95.

Herbstimpressionen

Ein Pentium/90 mit 8 MByte RAM, 4x-CD-ROM-Laufwerk, 1-MByte-Grafikkarte und 850-MByte-Festplatte kostet rund 3000 Mark. Peter Molyneux erzählte im Interview, dass **Dungeon Keeper** Ende des Jahres erscheinen soll (hört, hört!). Und für Historiker: Das Vorserien-Modell der Multimedia-Online-Zeitschrift **HYPER!** liegt kostenlos der PC Player bei. Wurde leider nach sieben Ausgaben eingestellt – das Heft kam zu früh für diese Welt. Mit ähnlichem Konzept macht das Magazin »Tomorrow« heute kräftig Auflage. In der Reihe »Mein PC« stellt Smudo seinen privaten Rechner vor: einen rasend schnellen Pentium/100 mit 4 GByte Festplattenplatz und Soundblaster-16-Karte. Und erklärt: Not macht erfinderisch. Nach dem Tod seines Druckers schickte der Fanta-4-Rapper seine Ausdrucke mit einem 14,4er Modem an sein Faxgerät. **(ra)**



Beginn einer Legende: Das erste »The Need for Speed« erscheint. Wegen Lizenzproblemen nur einmal und dann nimmer mehr





Generalissimo: »Fantasy General« (links) und »Panzer General 2«, die nächsten SSI-Hexfeld-Strategietitel stehen in den Startlöchern.

DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. Magic Carpet 2 (90 Punkte)
2. US Marine Fighters (86 Punkte)
3. The Need for Speed (84 Punkte)
4. Apache Longbow (82 Punkte)
5. Pitfall: Das Mayan Adventure (79 Punkte)

DAMALS GESAGT

»Ohne Populous würde ich heute Zeitungen verkaufen.« (Peter Molyneux, damals noch guter Dinge bei Bullfrog)

DAMALS GELÄSTERT

»Der zähe Spielablauf könnte maximal ein Fernseh-Testbild als Einschlafhilfe ersetzen.« (Henrik Fisch zum »Civilization«-Klon »Blue Planet 2000«)

SPECKTAKULÄR 089

shop games

jetzt neu
Computer- & Videospiele

NEU

BÜCHER MUSIK DVD&VIDEO SOFTWARE&CD-ROMs COMPUTER-&VIDEOSPIELE E-CARDS AUKTIONEN zSHOPS

www.amazon.de

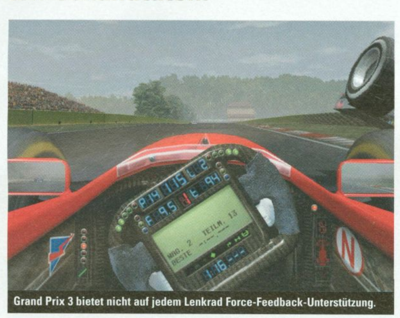
Ab sofort kauft man die neuesten Spiele dort, wo PC und Konsole stehen: Zuhause. Unter www.amazon.de kann man jetzt ganz einfach jede Menge Computer- und Videospiele bestellen. Das ist Shopping auf dem nächsten Level.

einfach so einkaufen

amazon.de

BUGREPORT

Der Fehlerteufel machte keine Sommerpause. Wir waren ihm auf der Schliche und präsentieren Ihnen auch in diesem Monat wieder seine größten Schandtaten.


Grand Prix 3 bietet nicht auf jedem Lenkrad Force-Feedback-Unterstützung.

GRAND PRIX 3

Formel-1-Freunde träumten schon lange davon, als Schumi sündhaft teure Rennwagen zu Schrott fahren zu können. Das macht natürlich mit einem schicken Force-Feedback-Lenkrad um einiges mehr Spaß als mit einem ausgeleierten Joystick. Doch auf einigen Steuergeräten – unter anderem beim Microsoft Force Feedback Wheel – warten Sie vergebens auf die realistischen Kraft-Rückmeldungen. Schade, gaben sich die Programmierer bei der Umsetzung der Effekte doch wirklich Mühe. Microprose ist nun gefragt, in nächster Zeit mit Hilfe eines Patches Unterstützung für alle Lenkräder zu liefern.
www.microprose.de

MDK 2

Die schrillen Figuren des Action-Adventures hatten bisher einige Stabilitätsprobleme unter dem brandneuen Betriebssystem »Windows Millennium«, aber auch auf dem guten alten 98er Jahrgang gab es einige Schwierigkeiten: So verursachte Held Kurt im vierten Level verschiedene Fehler bei der Textausgabe, nachdem er eine Granate abgefeuert hatte. Wenn Sie in die Rolle des exzentrischen Doktors schlüpften und dabei irgendwelche Gegenstände benutzen wollten, versagte bisher die Schnellspeicherfunktion. Der aktuelle Patch behebt das Problem und verpasst der OpenGL-Grafik-Schnittstelle noch einen Feinschliff, so dass das Spiel noch einen Tick flüssiger abläuft.
www.interplay.com

ICEWIND DALE

Der Rollenspiel-Geheimtipp ist glücklicherweise erstaunlich fehlerarm geblieben. Doch der eine oder andere Bug im Detail blieb vielen Spielern nicht verborgen. So kam es manchmal vor, dass Charaktere, die nach langer Erfahrung inzwischen über beträchtliche Stärke verfügten, beim Kampf ihre eigenen Hitpoints auf die Nase bekamen. Programmabstürze beim Abspielen von Zwischensequenzen ereigneten sich leider ab und zu, sollten jedoch nun behoben sein. Neben diesen Problemen beseitigten die Designer im aktuellen Patch 1.06 auch noch kleinere Bugs wie beispielsweise fehlerhafte Statusanzeigen bei manchen Figuren oder einige Probleme mit Waffen, die in bestimmten Situationen nicht richtig funktionierten.
www.bioware.com

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

PATCH AUF CD A

Kaum veröffentlicht, schon ist der erste Patch erhältlich. Beim nagelneuen 3D-Shooter kam es besonders bei den Zwischensequenzen gelegentlich zu Absturzproblemen. Während des Spiels hatten außerdem Besitzer einer Voodoo-2-Grafikkarte Probleme mit der Stabilität. Die Programmierer überarbeiteten die Grafikschnittstelle für die 3Dfx-Karten, so dass diese Probleme nun der Vergangenheit angehören müssten.
www.ritual.com

KISS: PSYCHO CIRCUS

Im Shooter »KISS: Psycho Circus« kam es gelegentlich vor, dass ein Level als gelöst galt, obwohl sich in der Welt noch zahlreiche böse Kreaturen herumtrieben. Die Nebeldarstellung im Spiel wirkt zwar düsterer, lässt sich aber nicht abschalten. Auch Grafikfehler in der Menüdarstellung bei Riva-TNT2-Karten waren keine Seltenheit im Spiel. Inzwischen gibt es einen Beta-Patch, der sich der Probleme annimmt. Besitzer der deutschen Version müssen sich noch etwas mit den Fehlern herumärgern, da das Update nur mit dem englischsprachigen Programm funktioniert. **(dk)**
www.thirdlaw.com

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt?
Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.



Ob es das ist, was mit dem viel gerühmten Teamwork im Battle.net gemeint ist? Zumindest die Monster sind sich halbwegs einig ...

HIMMLISCHE HELDEN GEGEN HÖLLISCH HEFTIGE HORDEN

Inzwischen funktioniert der Battle.net-Spielbetrieb. Das war aber nicht immer so! Hier erfahren Sie, was alle »Diablo 2«-süchtigen Spieler zur Verzweiflung trieb!

Die Vorzeichen einer Beinahe-Katastrophe waren bereits im Vorfeld zu erkennen: Der erste Patch zu Diablo 2 stand schon im Netz zum Download bereit, bevor das Spiel überhaupt verkauft wurde – so viel zu Blizzards Anspruch, ein perfektes, bugfreies und rundum gelungenes Spiel herauszubringen.

Tagebuch der Frustration

Ein paar Tage später war es dann endlich so weit; Diablo 2 kam in die Läden.

Leider folgte der Freude bereits beim ersten Einwahl-Versuch ins Battle.net eine tiefe Enttäuschung: Pünktlich zum Verkaufsstart waren die europäischen Server ausgefallen! Ein paar Tage dauerte es, bis sie wieder aktiviert waren. Große Freude kam aber auch dann nicht auf: Es wollten sich weit mehr Leute einloggen, als man dies bei Blizzard auch nur im entferntesten geahnt hatte. Leider hat Blizzard bis heute kein vernünftiges Argument anführen können, wieso man der Meinung sei, ein Belastungstest mit 100 000 Spielern reiche aus – bei fast zwei Millionen Vorbestellungen weltweit. Das



So ist es richtig: Der Paladin stürzt sich auf den Feind, während die Zauberin ihn aus der Entfernung unterstützt. Da sind selbst die stärksten Monster machtlos und ergeben sich der göttlichen Gerechtigkeit!

Battle.net brach also immer wieder zusammen, von einem normalen Spielbetrieb konnte keine Rede sein. Hatte man es wirklich mal geschafft, ein Spiel zu eröffnen, war meist nach etwa zehn Minuten schon wieder Schluss.

Allgemeiner Ärger machte sich somit breit, bis die Patch-Version 1.03, und somit eine wesentliche Verbesserung des Battle.net-Betriebes, in Aussicht gestellt wurde. Verwirrung gab es dann aber wieder während der Installation des 1.03er Patches: Die Server-Crew von Blizzard hatte die Ankündigung, alle Realm-Server für vier Stunden abzuschalten, in aller Eile ohne das normalerweise verwendete offizielle Blizzard-Logo veröffentlicht. Nachdem die Server mehr als neun Stunden außer Funktion waren und nichts Neues auf der Hersteller-Homepage verlautet wurde, machte im Netz das Gerücht die Runde, die Nachricht sei von einem Hacker gefälscht worden, der sich auch in die Server gehackt hätte. Zwei weitere Stunden fürchteten nun alle Battle.net-Spieler um das Wohlergehen ihrer mit so viel Herzblut aufgezogenen Charaktere. Dann erst postete Blizzard eine neue Meldung (inklusive offiziellem Logo) und beruhigte so die aufgebrachte Spieler-Gemeinde.

Die wahre Überraschung erfolgte jedoch danach: Statt fruchtloser Versuche, ein Spiel zu eröffnen (»Server down«), erhielt man nun eine Nummer in der Warteschlange. War bis auf Null heruntergezählt, wurde automatisch versucht, ein Spiel zu eröffnen (was auch nicht immer gelang; ärgerlich nach bis zu zehn Minuten Wartezeit). Weiterer Unmut entstand dadurch, dass Blizzard nicht alle vorgenommenen Änderungen (etwa Effektivitätsverringerungen bei Fertigkeiten) in der Patchliste aufgeführt hatte und erst auf Nachfrage verärgerter Spieler sämtliche Neuerungen zugab.

Nachdem Anfang August jedoch die neuen Server in Europa installiert waren, existieren kaum noch Wartezeiten; meist wird ein Spiel sofort geladen. Einer vergnüglichen Mehrspielerrunde steht nun also, zumindest technisch, eigentlich nicht mehr viel im Wege. Beachten Sie aber, dass Sie durchaus nach wie vor heftige Lag-Probleme bekommen können, die nicht selten zum Ableben Ihres Helden führen werden.

»Der gefährlichste Zwischengegner: Lag-Verzögerung, die Grausame (verflucht).«

Battle.net

Bisher scheint es Blizzard tatsächlich gelungen zu sein, Cheaten zu verhindern (obwohl Level-75-Charaktere, gerade mal einen Monat nach Verkaufsstart, einen schon stutzig werden lassen ...); dies bedeutet aber leider nicht, dass man im geschlossenen Battle.net vor üblen Überraschungen sicher wäre:


Perfektes Arrangement im Battle.net: Die Zauberinnen vereisen herannahende Biester, während der Barbar für die Verteidigung sorgt.

CD-Code-Überprüfung: Spieler geben sich als Blizzard-Offizielle aus und müssen angeblich Ihren Diablo-2-CD-Code überprüfen. Vorsicht: Diese Nachrichten sind Fälschungen! Niemand von Blizzard wird Sie jemals per Battle.net oder per E-Mail nach Ihrem Zugriffscode fragen. Haben Sie Ihren CD-Key verraten, dann spielt ein anderer irgendwo auf der Welt mit einer selbst gebrannten CD und Ihrem Code; Ihnen ist dann der Zugriff auf das Battle.net verwehrt!

Gegenstände verdoppeln: Immer wieder versuchen Halunken, Mitspielern glaubhaft zu machen, sie könnten (im geschlossenen Battle.net) Gegenstände verdoppeln. Sie lassen das Opfer komplizierte Handlungen ausführen, um dann deren Helden zwei Mal umzulegen und sich auf diverse Arten dabei dessen Ausrüstung anzueignen. Egal, was →

HINTEN ANSTELLEN!

Zu Beginn war das europäische Battle.net (oft auch Bettel.net genannt: Bitte lass mich ein Spiel aufmachen!) keine Offenbarung. Manchmal sah man tagelang nur Fehlermeldungen, so dass viele Spieler sogar auf die amerikanischen Server auswichen. Schön, dass das nicht mehr nötig ist! Inzwischen darf man sofort loslegen, nur die Lag-Probleme bleiben noch bestehen.

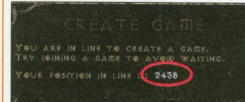


Wenn Sie während der ersten Diablo-2-Wochen Pech hatten, waren die Server nicht mal online (passierte durchaus häufig).





Sehnsüchtig erwartet: Patch 1.03. Zusammen mit den zusätzlich installierten Servern sorgte er für einen fast reibungslosen Spielbetrieb, ...



... aber dann das: Willkommen im Arbeitsamt der Hölle! Sie wollen Monsterjäger sein? Ziehen Sie eine Nummer, hinten anstellen!

Diablo 2: Mehrspieler-Report

GERÜCHT: OFFIZIELLES ADD-ON?

Kurz nachdem sich der geheime Kuh-Level als erfreulich-heitere Zugabe herausgestellt hatte, tauchte im Netz ein weiteres (angebliches) Gerücht auf: Findige Leute hatten Textpassagen aus der d2data.mpq extrahiert und dort die Beschreibungen der Fertigkeitenbäume zweier weiterer Charaktere entdeckt! Blizzard hüllt sich zwar in eisiges Schweigen; allgemein wird jedoch davon ausgegangen, dass das Add-on auf der ECTS (3. bis 5. September) in London offiziell vorgestellt wird.

Den Textpassagen nach wird es sich bei den beiden neuen Heldenklassen um den (oder die) Assassin und einen Druiden handeln. Der Assassin wird eine Art gedungener Mordbube und dabei ein Experte in Fernkampfattacken sein, während der Druide als eine Mischung zwischen Totenbeschwörer und Zauberin daherkommt. Angeblich soll er Tiere beschwören und sogar sich selbst in andere Gestalten verwandeln können.

Außerdem wird es wohl weitere Monster und spezielle Waffengattungen geben; vermutlich dreht sich in der Erweiterung alles darum, Baal in den »Barbaric Lands of the North« aufzuspüren und zu vernichten. Neben den Textpassagen besteht ein weiteres Indiz für das Add-on darin, dass der vierte Akt nur aus drei Quests und drei Wegpunkten besteht, so dass dort noch perfekt Platz für die Wegportale der Erweiterung wäre. Eventuell sollen auch »Guild Halls« und die Arenen für Duell-Kämpfe nachgereicht werden. So schön das auch alles wäre, leider müssen sich alle Fans noch bis zur ECTS gedulden, um Gewissheit zu erlangen. Mit einer (eventuellen) Veröffentlichung zu Weihnachten würde sich Blizzard jedoch sicher viele (momentan vielleicht verspielte) Sympathien zurückerobern.

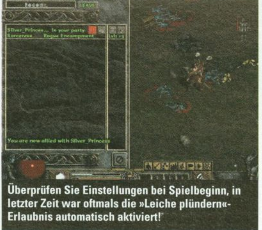
IMMER SCHÖN VORSICHTIG!



Sehen Sie dieses Zeichen oben rechts, macht ein Killer Jagd auf Sie. Über einen nahen Wegpunkt könnte dieser schnell in Ihrer Nähe sein.



Besonders beim Zusammenspiel mit Totenbeschwörern (mit vielen, vielen Kreaturen) kann das Lag verdammt unangenehm werden!



Überprüfen Sie Einstellungen bei Spielbeginn, in letzter Zeit war oftmals die »Leiche plündern«-Erlaubnis automatisch aktiviert!



Manche Level-20-Helden schleppen wirklich tolle Sachen mit sich. Ob die aber alle legal erworben wurden?



Nur wenn Sie das komplette Set zusammen haben, erhalten Sie zusätzliche Eigenschaften; so ungeheuer lohnend sind die Sets aber nicht.

→ Ihnen auch erzählt wird: Die Verdopplung von Gegenständen (Dupen) ist nicht möglich, fallen Sie nicht darauf herein!

Vorsicht, Lag: Dieses Problem wird nicht durch Spieler verursacht, sondern hat technische Gründe: Durch die kurzzeitige Verzögerung bei der Datenübertragung zeigt Ihre Lebens-Kugel nicht immer den richtigen Wert an, da die Anzeige nur langsam aktualisiert wird. So kann es Ihnen passieren, dass Sie sterben, obwohl die Kugel noch halb gefüllt ist. Den wahren Wert hat nur die Anzeige im Charakterbildschirm!

Set-Gegenstände: Zwar können Sie wie wild tauschen, um ein Set komplett zu bekommen, aber meist sind die Einzelwerte hervorragender Ausrüstung besser als die Wirkung eines kompletten Sets (zumal Sie erst bei wirklich komplettem Set zusätzliche Eigenschaften erhalten; entgegen den Infos im offiziellen »Diablo 2 Strategy Guide« von Bart Farkas!)

Offenes Battle.net

Im offenen Battle.net allerdings geben sich die Cheater die Klinke in die Hand. Da sich hier jeder Spieler mit seinem Einzelspieler-Helden herumtreiben darf (und die Charakterdaten dazu auf der lokalen Platte gespeichert werden) sind dem Cheaten keinerlei Grenzen gesetzt. Auf www.avault.com finden Sie verschiedene Trainer für Diablo 2; seien Sie aber vorsichtig, Sie benutzen diese auf eigene Gefahr! In einigen der vielen, im Netz verfügbaren Trainern wurden inzwischen Viren und trojanische Pferde entdeckt. Ihr Wunsch nach dem perfekten Heldencharakter kann also schnell in mannigfachen Ärger mit Ihrem Rechner ausarten. Wir raten daher dringend von Mogeleien ab, nicht nur, weil Sie sich den Spielspaß verderben!

Da per Trainer auch alle Unique Items, Set-Gegenstände und jede Menge Gold auf Knopfdruck erhältlich sind, sollten Sie sich hier auf keinerlei Tausch- oder Kaufgeschäfte einlassen!

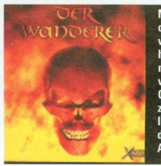
Vorsicht, Geldmacherei!

Fallen Sie nicht auf so genannte »Add-ons« herein, mit denen man Ihnen nur das Geld aus der Taschen ziehen will. Im Handel ist bereits eine Zusatz-CD zu Diablo 2 erhältlich, auf der Sie diverse Trainer und Sammlungen von Unique Items wie Set-Gegenständen finden, außerdem ein Programm zur Charakterverwaltung. Für diese »hilfreichen« Zusatzprogramme dürfen Sie dann stolze 29 Mark ausgeben; lohnt sich höchstens für Schummelsüchtige ohne Internetzugang!

Beachten Sie dabei auch, dass Sie Ihren gecheateten Charakter nur im Einzelspieler-Modus und im offenen Battle-net verwenden können, das geschlossene Battle.net bleibt (hoffentlich nicht nur vorerst) nicht schummelnden Spielern vorbehalten! **(st)**

Haupt-Kritikpunkte der Spieler

- Geringe Grafikauflösung
- Lag
- Unangebrachte Speicherfunktion
- Inventar/Schatzkiste zu klein
- In »Albtraum« und »Hölle« Verkauf der gleichen miesen Ausrüstung wie in »Normal«.
- Albtraum- und Hölle-Zwischengegner-»Belohungen« sind eher eine Verhöhnung.
- Unsinnige Level-Begrenzung bei Amuletten und Ringen (+8 zu Mana, benötigter Level: 42!)



Mit diesem »Add-on«, dem Original von der Aufmachung her teuflisch »gut« nachempfunden, will man Ihnen das Geld aus der Tasche ziehen. Sparen Sie Ihr Gold lieber für das offizielle Add-on!

Heute schon den Mund verbrannt?

Zu heiß für Warmduscher und Pizzarandliegenlasser. Zwischen Erfolg und Pleite entscheidet nicht nur die Speisekarte.

Man nehme:

viele stimmungsvolle Grafiken
1 intuitive Benutzeroberfläche
5 Computergegner
10 Kampagnen in den Metropolen der Welt
zig Missionen, im Schwierigkeitsgrad abhängig von der Spielweise



50 unterschiedliche Figuren, darunter neu: Laufburschen Polizei und Kriminelle
100 verschiedene Gebäude, jetzt auch Bahnhof, U-Bahn, Gefängnis, Hauptquartier, uva
100e von Bewohnern pro Stadt, jeder einzelne mit Wohnung, Arbeit und Lieblingspizza
ca.80 verschiedene Zutaten für leckere Pizzen
100 und mehr Möbel für die ideale Einrichtung
freie Standortwahl für Filialen und Lagerhäuser

... würze mit aggressiver Werbung, gebe etwas Lieferservice hinzu und schmecke das Ganze mit einer Prise schwarzem Humor ab.

Nach Belieben garnieren mit Bestechung, Razzien, Entführung, Schießereien und hinterlistigen Aktionen.

Pizza connection 2
SOFTWARE 2000

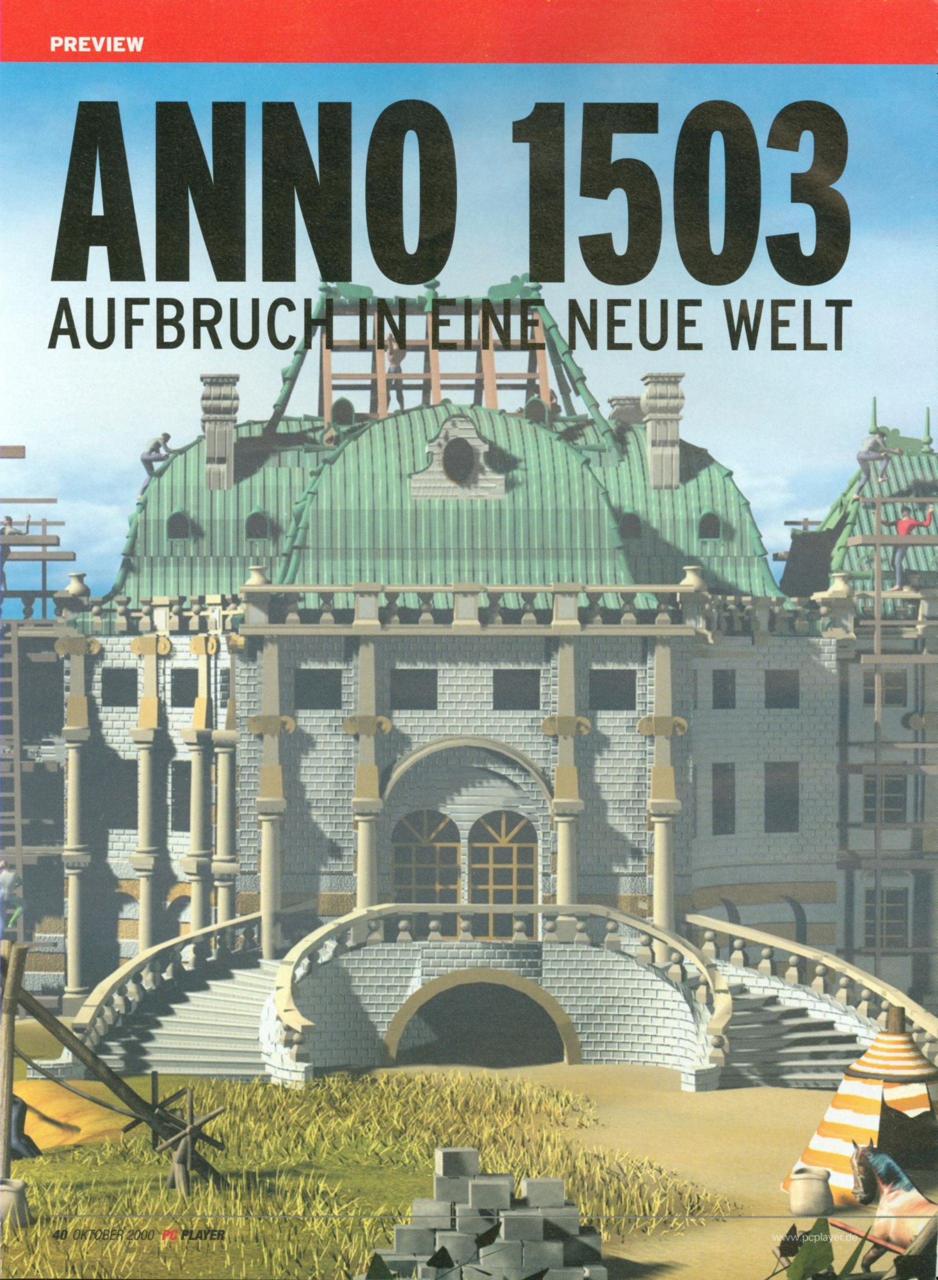


SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 -557 20 00 (1,21 DM/60 Sek.) • Internet: http://www.software2000.de

ANNO 1503

AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT





Recht weit fortgeschritten ist diese Gemeinde: Sie sehen es nicht nur an den vielen Steinhäusern, sondern auch an den Sondergebäuden.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Max Design/ Infogrames
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.anno1503.de
- **Besonderheiten:** 32 Höhenabstufungen ■ Auflösung mindestens 1024 mal 768 ■ Zehnmal größere Karten als beim Vorgänger ■ Dreh- und zoombare Landschaft

Segelschiffe nehmen Kurs auf unbekannte Gewässer – an Bord drängen sich Kolonisten, die an neuen Ufern siedeln wollen.



Noch befindet sich das Städtchen in bescheidenen Anfängen, aber ein Steinbruch existiert bereits (oben rechts) – und damit werden die windigen Holzhütten bald der Vergangenheit angehören!

Anno 1998, so ist man versucht zu beginnen, eroberte der Vorgänger dieser Kolonial-Oper in einem beispiellosen Siegeszug bundesdeutsche Monitore.

Und da man niemals in vollem Galopp die Gäule wechseln soll, hat sich am erfolgreichen Grundkonzept bemerkenswert wenig geändert – das zeigte sich anläßlich einer Präsentation des Spiels bei Sunflowers.

Sie unternehmen also nach wie vor den Versuch, fünf verschiedene und zum Teil auch durchaus widersprüchliche Ziele unter einen Hut zu bringen: Erforschung von Territorien, Bau und Ausbau von Ansiedlungen, damit zusammenhängend die Errichtung eines funktionierenden Wirtschaftssystems und dessen Festigung durch Handel beziehungsweise diplomatische Beziehungen sowie schließlich gegebenenfalls die Kriegsführung.



Hier läßt sich bestens erkennen, wie die Schrägbauweise einiger Häuser dem Ort einen lebendigeren Eindruck verleiht.

Die Mauren zählen zu den Eingeborenenvölkern – sie können von Ihnen nicht gespielt werden, sondern sind eine Art zusätzlicher Computergegner.

Unauffällig anders

Wer einen Blick auf die Bildschirmfotos wirft, wird womöglich denken: Huch, da hat sich gar nichts verändert! Ein Eindruck, der aber nur zum Teil berechtigt ist. Wahr ist beispielsweise, dass am Stil der Präsentation praktisch nicht gerüttelt wurde. Sie sehen die Häuser wie zuvor aus einer isometrischen Perspektive und beobachten die Männchen, wie sie ihrem Tagewerk nachgehen. Wahr ist aber ebenso, dass eine komplett neue Engine hinter dem Ganzen steckt. Beim Gelände etwa fällt dies auf, denn die Gegend ist nun nicht mehr bretteben (mit eingestreuten Bergen), sondern kann 32 verschiedene Höhenstufen einnehmen, die im Prinzip auch bebaubar sind. Die Häuser selbst zeigen sich wesentlich detaillierter als beim Vorgänger und sind nicht mehr so streng auf die vier Himmelsrichtungen ausgerichtet – und das gilt ebenso für die übrigen grafischen Accessoires wie etwa Pflanzenbewuchs.

Damit sind wir schon bei einer weiteren Neuerung angelangt, denn der Charakter der Inselwelt hat sich verändert: Erstens kommen verschiedene Klimazonen nun viel deutlicher heraus (vom Polarkreis bis zu den Wüsten des Äquators – manchmal sogar vereint auf einem Eiland), zweitens handelt es sich auch nicht mehr nur um Inseln, sondern manchmal schon eher um kleine Kontinente. Die Landmassen können bis zu fünf Mal größer sein, als Sie es bisher gewohnt sind, und die Fläche der gesamten Karte übersteigt das bisherige Höchstmaß sogar um das Zehnfache!

Übrigens handelt es sich hier nicht allein um Kosmetik, denn die geografischen Verhältnisse beeinflussen durchaus das Vorhandensein von Rohstoffen oder das Wachstum der Pflanzen. Ganz zu schweigen davon, dass die größeren Inseln nun auch öfter die Existenz von zwei verschiedenen Kulturen auf einem Territorium zur Folge haben. Was ergibt sich daraus? Klar wie Hechtsuppe: »Anno 1503« benötigt eine neue Form des Handels, nämlich den über Land. Zu diesem Zweck stellt man Karawanen zusammen, die auch von Militärpersonal begleitet werden können.

Die gewohnte Art der zwischenstaatlichen Interaktion bleibt natürlich bestehen: Nach wie vor können Sie Handelsschiffe über die Ozeane schicken oder Seeschlachten ausfechten. Wobei sich Ihre Flotte allerdings schärfer als bisher in Kriegsschiffe und die Handelsmarine aufgliedert. Apropos Flotte: Man kann jetzt tatsächlich eine solche bilden, also eine Anzahl Schiffe, die zusammen operieren und sich auch zusammen mit derselben Geschwindigkeit fortbewegen. Vorsichtige Menschen werden sich über dieses neue Feature freuen: Die Handelsrouten lassen sich über Wegpunkte genauer festlegen, was die Möglichkeit eröffnet, gefährliche Gewässer (Piraten!) zu vermeiden.

Profilierte Gegner

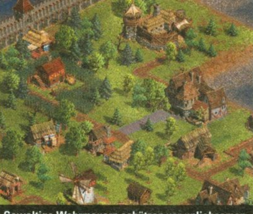
Die Anzahl der möglichen Computergegner steht noch nicht endgültig fest, es werden aber auf jeden Fall mehr als beim Vorgänger sein. Sicher ist auch, dass die Burschen interessantere Partner für Sie sein werden, denn je nach dem Charakterprofil, das von kooperativ bis aggressiv reichen kann, beneh- →

Anno 1503: Aufbruch in eine neue Welt



Die gesamte Anno-Entwicklertruppe von Max Design steht uns Modell.


In der Mitte des Bildes sehen Sie einige Marktstände – eine der Neuerungen des Spiels.


Gewaltige Wehrmauern schützen vor unliebsamen Überraschungen.

Hier läßt sich wunderbar erkennen, dass die neuen Inseln wesentlich größer sind als bisher. Der hier gewählte Ausschnitt umfasst nämlich nur etwa die Hälfte des gesamten Territoriums des Eilandes. Wer genau hinsieht, dem wird auffallen, dass es sich eigentlich sogar um zwei verschiedene Städte handelt, die sich nur in den Randbezirken nahegekommen sind. Offenbar zwei Spieler, die eher auf friedliche Zusammenarbeit setzen – aber natürlich wären in einer solchen Situation auch kriegerische Auseinandersetzungen denkbar.

→ men sich die anderen Völker ganz unterschiedlich. Und damit sind noch nicht die Eingeborenen erfasst, auf die Sie unter Umständen stoßen können. Von Eskimos über Indianer bis hin zu Südsee-Insulanern oder Piraten reicht hier das Spektrum, und die aktiveren unter ihnen (wie zum Beispiel die Mauren) sind im Prinzip nichts anderes als weitere, etwas exotischere Computergegner.

Jeder der Eingeborenenstämme verfügt übrigens über eine eigene Architektur, die bei den bereits erwähnten Mauren besonders prächtig ausgefallen ist – man fühlt sich wie in den Märchen aus Tausendundeiner Nacht. Spielen können Sie diese Landeskinder aber nicht; Ihnen bleiben nach wie vor die Kolonisten des europäischen Kulturkreises vorbehalten.

Übrigens kennt Anno 1503 so etwas wie Kriegsnebel. Allerdings nicht in der bekannten Art und Weise, dass Territorien außer Sichtweite von Einheiten oder Stützpunkten abgedunkelt werden; stattdessen ist die gesamte Landkarte zu Beginn schwarz, und nur die Gegenden sind und bleiben aufgedeckt, in denen Sie mit Ihren Einheiten bereits einmal waren. Die anfängliche Erforschung und Erkundung eines geeigneten Siedlungsplatzes wird damit wesentlich spannender, und vor allem haben die Computergegner den Vorteil verloren, dass sie durch ihre schnellere Reaktion zu Beginn erstmal die besten Inseln unter sich aufteilen.

Das Volk murrt

Viel Arbeit haben die Max-Designer um Wilfried Reiter darin investiert, die Bewohner ihrer virtuellen Welten realistischer zu gestalten. Während sich das Leben früher mehr oder weniger auf die Handwerker und Arbeiter beschränkte, so gehen die Leute jetzt auch zu den Marktständen und erledigen ihre Besorgungen – soweit Sie Ihrer Rolle gerecht geworden sind und dafür sorgten, dass Lebensmittel, Stoffe, Alkoholika und andere

Wilfried Reiter, Chef-Designer

»Mehr Mut zur Vielfalt durch Spezialisierung.«

PC Player: Anno 1602 gehörte ja zu den Rekordhaltern in Sachen Verkaufserfolg, und das neue Anno dürfte dem kaum nachstehen. Hat Max Design damit die goldene Nase verdient?

Wilfried Reiter: Naja, wir kommen zurecht. In dieser Branche erlebst Du schon mal Höhen, aber auch sehr schnell wieder Tiefen. Zudem solltest Du nicht vergessen, dass auch die Entwicklung von Spielen ständig teurer wird.

PCP: Warum nennt Ihr das Spiel Anno 1503? Wäre 1603 nicht passender gewesen?

Wilfried: Ach, man sollte sich nicht zum Sklaven von Zahlen machen. 1503 ist schon sehr passend: Eine Umbruchszeit, das Mittelalter geht zu Ende, Amerika wird allmählich erkundet und kolonisiert. Was willst Du mehr?

PCP: Wie viele Amerika-Entdecker werden denn hier mitmischen können?

Wilfried: Mehr als die vier von Anno 1602. Wir schwanken momentan zwischen sechs und acht im Einzelspieler-Modus. Was die Multiplayer-Option angeht, so streben wir dieselbe Zahl an, aber vielleicht wird es auch einer weniger.

PCP: Ihr habt bei der Präsentation sogenannte Upgrades erwähnt – was genau soll damit gemeint sein?

Wilfried: Wir wollen dem Spieler damit die Möglichkeit zu mehr Vielfalt bieten. Neben der bisher bekannten Form der Entwicklung durch neue Gebäudearten wird er nun auch bestehende Gebäude weiterentwickeln können, um sie zu verbessern oder vielleicht auch stärker auf bestimmte Aufgaben zu spezialisieren.



Notwendigkeiten des Alltags auch zur Verfügung stehen. Wenn nicht, werden Sie erleben, dass Ihr Volk zu murren beginnt. Außerdem reagiert die Bevölkerung nun auf äußere Umstände. Sollten sich beispielsweise Raubtiere in der Nähe Ihrer Siedlung herumtreiben, sind die Straßen wie leergefegt, was bei längerer Dauer natürlich eine Lähmung des Wirtschaftslebens zur Folge hat.

Waren die wirtschaftlichen Warenketten früher zumeist auf zwei Stationen beschränkt (zum Beispiel Schaf-Farm und Weberei), werden Sie jetzt häufiger auf umfangreichere Konstellationen treffen.

Das Bergwerk etwa beliefert die Erzschmelze, von dort aus geht das Material entweder an die Schmiede zur Herstellung von Werkzeugen oder an die Kanonengießerei zur Herstellung von eher unfreundlichen Geräten. Abgesehen vom normalen Weg der Produktionsausweitung, der auch hier hier wieder eingebaut ist (abhängig von der Größe und dem Entwicklungsstand Ihrer Stadt erhalten Sie Zugriff auf weitere Gebäudetypen), soll es eine Art Forschungsoption geben. Mit deren Hilfe können dann die Gebäude, über die Sie bereits verfügen, weiterentwickelt und spezialisiert werden.

»Hinter dem Ganzen steckt eine komplett neue Engine.«

Die Handhabung ist einfacher geworden – oder besser gesagt zentralisierter: Die verschiedenen Optionen, insbesondere die vielen Baumöglichkeiten, wurden zu einem Iconfeld zusammengefasst, wobei die einzelnen Kategorien durch das Anklicken von Reitern aktiviert werden. Max Design verspricht sich davon mehr Übersicht und eine schnellere Befehlsvergabe.

Auch im sonstigen technischen Bereich läßt sich das Spiel nicht lumpen: Eine Auflösung von 1024 mal 768 gehört zu den Mindestanforderungen, jede Menge Videosequenzen lockern das Geschehen auf und außerdem gibt es diesmal drei Zoomstufen, um bessere Kompromisse zwischen Pixelpracht und Übersicht zu ermöglichen.

Der Weizenkreislauf auf einen Blick: Von der Farm zur Mühle und zur Bäckerei.

Tja – es sieht wohl alles danach aus, als ob Infogrames und Max Design nächstes Jahr einen weiteren Superseller landen werden ... **(jn)**

TOMB RAIDER DIE CHRONIKEN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Core Design/ Eidos Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** November 2000
- **Internet:** www.tombraider.com

- **Besonderheiten:** Vier Episoden aus Laras bewegtem Leben ■ Linearer Missions-Aufbau ■ Gleiche Grafik-Engine ■ Neue Such-Option ■ Gegner reagieren auf Geräusche ■ Schleich-Modus

Auch im neuen Millennium hüpft und rennt Lara wieder über die PC-Monitore – die Änderungen halten sich im fünften Teil jedoch in Grenzen.



Auch an Bord eines U-Bootes hilft manchmal nur das Feuern aus beiden Pistolen. Achten Sie auf Laras schicke Wollmütze.

Lara soll tot sein? Das kann niemand glauben, am allerwenigsten ihre Freunde, die einen Gedenkgottesdienst für sie abhalten – und dabei an ihre spannendsten Abenteuer denken.

Wir erinnern uns: Am Ende von »Tomb Raider 4« verschwindet Fräulein Croft auf mysteriöse Art und Weise! Ist sie tot? Keiner weiß es genau. Ihr alter Freund, Vater Dunstan, liest dementsprechend auch keine Totenmesse für die britische Adelige, sondern einen Gedenkgottesdienst. Mit Laras Bekannten Jean Yves und Butler Winston redet der irische Geistliche über einige Episoden ihres Lebens, die in den bisherigen vier Spielen nicht beleuchtet wurden.

Aller guten Dinge sind vier

Diese Abenteuer sind nicht chronologisch angeordnet und führen Lara zunächst nach Rom. Dort erwartet sie – natürlich neben allerlei Schergen und anderen Bösewichtern – die Suche nach dem Stein der Philosophen. Den wollte die Grabräuberin ganz entgegen ihrer sonstigen Gepflogenheiten käuflich erwerben. Weil diese Rechnung aber nicht aufgeht, besinnt sie sich ihrer anderen Qualitäten und probiert, sich des Kleinodes in üblicher Manier zu bemächtigen ...

»Ist Lara tot? Keiner weiß es so genau ...«

Modebewussten Spielern fällt auf, dass Lara zu Beginn des zweiten Abenteuers ihren Standarddress trägt – ein türkisfarbener Body mit braunen Ledershorts. Dieses Outfit tauscht sie gegen einen Tarnanzug samt schicker Gangsta-Wollmütze ein, als sie versucht, ein geheimnisvolles Artefakt an sich zu bringen. Dies sollte mit einem U-Boot zu seinem Bestimmungsort gebracht werden, machte sich dann jedoch selbstständig, soll heißen: Es brannte sich seinen Weg nach draußen. Schlecht für die Besatzung des U-Bootes ...

Welche Folgen jugendlicher Leichtsinn haben kann, zeigt die dritte Episode. Hier schleicht sich die 16-jährige Lara auf eine irische Geisterinsel, wo merkwürdige Lichter die Anwohner in Angst und Schrecken versetzen. In der Britin allerdings erwacht die Neugier und so macht sie sich auf den Weg, das Rätsel zu erkunden – natürlich unbewaffnet.

Pistolen und anderes Schießgerät sind jedoch nicht das Problem im letzten Unternehmen, wo ein weiteres Artefakt auf seine Befreiung wartet. Dummerweise steckt es im Hochsicherheitstrakt eines modernen Hochhauses. So schwingt sich die Heroine in ihren Latexanzug (wohl, um möglicherweise auftauchende Wachen zu verwirren) und dringt in den Wolkenkratzer ein ...

All diese Erlebnisse laufen gerade und linear ab, Story-Verzweigungen sind nicht zu erwarten.

Verbesserungen im Detail

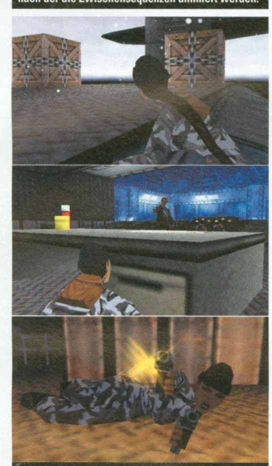
Die spannendste Frage stellt sich natürlich sofort: Was ist neu? Und wer hätte es gedacht, auch diesmal kommt die gleiche Grafik-Engine wie eh und je zum Einsatz. Die Texturenqualität und die Lichteffekte sollen zwar zunehmen, aber die Darstellung kommt uns doch stark bekannt vor.

Dafür haben die Programmierer bei Core Design von »Metal Gear Solid« gelernt: Laras Gegenspieler achten nun nämlich auf Geräusche.

Lara ist wieder da!



Hier zeigen wir Ihnen eine Storyboard-Vorlage, nach der die Zwischensequenzen animiert werden.



Die Zwischensequenzen in der Spiel-Engine zeigen hier, wie Lara sich an Bord eines Atom-U-Bootes schleicht und dort mächtigen Ärger verursacht.

Auch eine Lara Croft gönnt sich mal eine Pause und sucht Entspannung.

Eins von Laras neuen Talenten ist das Balancieren auf Seilen – auch wenn ihr das in dieser Szene nicht ganz so leicht zu fallen scheint. Aber für irgendwas muss der Ballett-Unterricht ja nütze sein ...

In Rom trägt Lara ihr bekanntestes Outfit und muss sich ihrer Haut erwehren. Gut, dass sie Deckung gefunden hat.

Wie gut, dass die professionelle Einbrecherin das Schleichen gelernt hat und so den aufmerksamen Wachen aus dem Weg gehen kann. Sollte es doch einmal notwendig sein, einen Bösewicht niederzustrecken, führt nicht nur tödliche Gewalt zum Ziel: Mit einem Knüppel oder Chloroform schickt die smarte junge Frau Leute, die ihr nicht wohl gesonnen sind, kurzerhand in das Land der Träume.

»Die Programmierer haben von Metal Gear Solid gelernt.«

Aber auch anmutigere neue Bewegungen brachten die Designer ihrer Heldin bei. So balanciert sie nun über Seile und klettert an Stangen entlang. Logischerweise kommen dadurch zusätzliche Rätsel zu Stande. Auch das Durchsuchen von Schränken und Schubladen gehört jetzt zu ihren Fähigkeiten – dort liegen ja oft die interessantesten Gegenstände herum. Etwa ein Wurfhaken oder ein Scharfschützen-Gewehr. Und da das Inventar bei der »Chronik« umfangreicher ausfällt – Lara hat ihr winziges Rucksäckchen wohl gegen eine alltagstauglichere Tasche ausgetauscht – dürfen Sie all diese schönen Sachen ständig mit sich herumschleppen.

Der Level-Editor

Die größte Neuerung dürfe wohl der mitgelieferte Missions-Editor sein, auf den PlayStation- und Dreamcast-Besitzer verzichten müssen. Dabei handelt es sich um das gleiche Tool, das auch die Programmierer bei Core Design benutzen. So werden Sie feste Ereignisse, Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung und eigene NPCs (computergesteuerte Figuren) einbauen dürfen. Damit »Normalsterbliche« ebenfalls mit dem Programm zurecht kommen, liegt ein Tutorial-Level bei, das Schritt für Schritt die Vorgehensweise erklärt. Zusätzlich dazu will Eidos im Internet Fragen und Antworten ablegen, ebenso Updates. Somit sollten schon bald nach Veröffentlichung jede Menge Zusatz-Aufträge im Netz herumhängen.

Über Level-Aufbau und Rätseldichte lässt sich momentan noch wenig sagen, doch wir erwarten Ähnliches wie in den Vorgängern. Somit bleiben auch hier revolutionäre Neuerungen wohl aus, aber zumindest liegt Core Design damit auf der sicheren Seite. Enttäuscht dürfte somit keiner sein. **(mash)**



Und so entsteht ein Tomb-Raider-Level: Netterweise wird ein Tool zum Erstellen eigener Missionen gleich mitgeliefert.



Auch mit der einheimischen Fauna schlägt sich die Heroine herum, wenngleich diese wohl kaum ihren Automatiks widerstehen kann.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

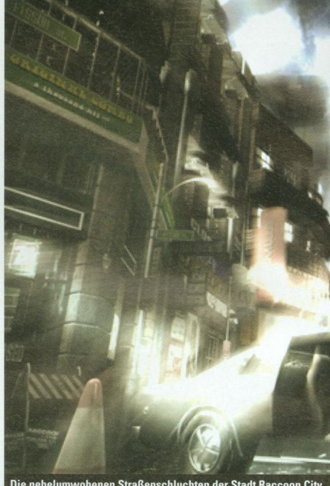
SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Capcom/Eidos
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** Umsetzung der deutschsprachigen PlayStation-Version

▪ Haufenweise Untote in über zehn Sorten ▪ Bildweise umschaltende Räume ▪ Zwei integrierte Mini-Spiele ▪ Mehrere Lösungswege ▪ Neu verteilte Gegenstände lohnen wiederholtes Durchspielen

- **Internet:** www.capcom.com

Ein wenig länger hat es zwar gedauert, doch dafür verfügt die PC-Umsetzung dieses Action-Adventures über Extras, von denen die PlayStation-Version nur träumen kann.



Die nebelumwobenen Straßenschluchten der Stadt Raccoon City wurden erkennbar von Blade Runner und Gotham City inspiriert.



Die wie immer eher leicht bekleidete Jill kann sich nun vor Attacken wegducken und mit einem Tastendruck eine 180-Grad-Drehung vollziehen. Nur tanzen gelernt hat sie immer noch nicht.

Sie dürfen die Hauptdarstellerin Jill mit verschiedenen Kostümen einkleiden.

Bei der Schönheitskonkurrenz hätte dieses Pizzagesichtt die Rote Laterne sicher.

Genau wie die Rollenspiel-Reihe »Final Fantasy« wurde auch »Resident Evil 3« ursprünglich für die Konsole erschaffen. Dort verkauften sich beide Serien wie warme Semmeln, auf dem PC dagegen blieb ihnen bislang der ganz große Durchbruch verwehrt.

Hauptschuldiger könnte die für PC-Verhältnisse ungewöhnliche Handhabung sein. Eine Tastatursteuerung war zwar hier wie dort möglich, ideal ließen sich beide Kandidaten aber nur mit dem Gamepad bedienen. Echte PC-Abenteurer stehen aber nun mal auf die unschlagbare Kombination aus Mausklicks und Tastaturbefehlen. Außerdem haben verwöhnte PC-Jünger nichts gegen kristallklare Hintergrundgrafiken und professionelle Dialoge einzuwenden. Gründe gab es also zuhauf, »Resident Evil 3« gegenüber der PlayStation-Variante etwas besser herauszuputzen.

Dennoch lehnt sich die PC-Version optisch, steuerungstechnisch und akustisch sehr eng an die PlayStation-Fassung an. Macht aber nicht viel, denn »Nemesis« hatte gar keine großartigen Verbesserungen nötig – und falls Sie das Spiel jemals auf Konsole gespielt haben, wissen Sie wovon die Rede ist.

Also pirschen Sie einmal mehr durch leicht milchige , vorgerenderte Hintergründe. Die Innenräume sind nicht viel größer als beim Vorgänger, erheblich aufgestockt wurden dagegen die Außenwelten. Natürlich müssen Sie die Häuser der Stadt Rac-

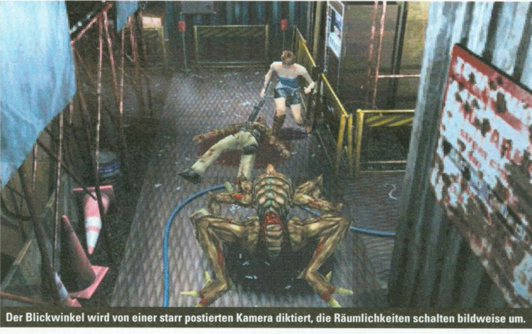
SEIN NAME IST NEMESIS, MISTER NEMESIS

Der bizarre Nemesis ist eine skurrile Mixtur aus Zombie, zerkochtem Brokkoli und einem Raketenwerfer. Er taucht immer dann auf, wenn Sie ihn am wenigsten erwarten. Ein cleverer Schockeffekt, der intuitive Reflexe erfordert und ergraute Haare verursacht.









Der Blickwinkel wird von einer starr postierten Kamera diktiert, die Räumlichkeiten schalten bildweise um.

Dank der kleinen Feuerdusche dürften sich die Gemüter recht schnell erhitzen.

coon City nach Gegenständen durchstöbern. Aber die meisten der hintereinander geschalteten Bildhintergründe beherbergen vor allem eines: Untote in rauen Mengen, welche die gesamte Stadt überrannt haben und mittels Handfeuerwaffe zur endgültigen Ruhe gebettet werden sollen.

»Ihre Knarren werden nicht so schnell erkalten.«

Biologische Kriegsführung

Was die Hintergrundgeschichte anbelangt, erinnern Sie sich vielleicht noch an die Agentin Jill Valentine, die süße Hauptdarstellerin der ersten beiden Folgen. In dem zeitlich kurz vor dem zweiten Teil einsetzenden Geschehen wird Jill erneut zum Angriffsobjekt zahlloser Zombies. Dahinter steckt die Schurkenfirma »Umbrella Corporation«. Die hat ein Virus entwickelt, das harmlose Passanten in blutgierige Monster verwandelt. Da bei jedem Spielstart wichtige Gegenstände neu verteilt werden, lohnt sich wiederholtes Durchspielen, ausserdem existieren mehrere Lösungswege. Hinweise sollen zudem verhindern, dass der Spieler vorzeitig aufgibt. Keine üble Idee, denn verglichen mit den Vorgängern zeigt sich Nemesis von einer etwas weniger metzelfreudigen, aber dafür deutlich Adventure-lastigeren Seite.

Die Zwischensequenzen berichten manchmal von Zombie-Attacken und Sie haben dann via Textdialog zu entscheiden, ob Sie den Kampf aufnehmen oder lieber die Beine in die Hand nehmen wollen. Im letzteren Fall entgehen Ihnen natürlich einige Gegenstände, Zusatzräume und Extragegner. Erkalten dürften Ihre Knarren aber trotzdem nicht so schnell, denn bereits entsorgte Gegner können jederzeit wieder auftauchen. Einen neuen Schleich-Modus gibt es auch, zudem dürfen Sie Deckungsmöglichkeiten wie etwa Kisten in Anspruch nehmen. Denn die Zombies fallen manchmal gleich zu zehnt über Sie her und nicht selten verfügt jeder über individuelle Angriffsmanöver. Zudem bewegen sich die Gegner mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und ignorieren Sie auch schon mal. Nicht wenige haben ein unverwechselbares Äußeres. Kann schon passieren, dass Sie etwa von einem verwesten Polizisten oder einem übergewichtigen Ladenbesitzer ziemlich übel angebaggert werden. **(PC Gamer/md)**

DAMENWAHL

Die Verbesserungen und das Beiwerk sind noch in der Entwicklung. Ein verstecktes Bonusspiel namens »The Mercenaries: Operation Mad Jackal« wurde jedoch bereits eingearbeitet. Und es gibt eine Riege alternativer Hauptfiguren mit denen Sie auch spielen dürfen. Carlos, ein Ex-Agent von Umbrella ist einer davon, ein anderer ist ein widerlicher Kerl, der ausschaut, als ob er aus Bohnenquark gemacht wurde.



Helden brauchen auch mal ein Päuschen.

PLAYSTATION vs. PC

Der PC-Version von Nemesis spendierte Capcom einige Verbesserungen, die so nicht in der PlayStation-Ausgabe vorhanden waren:

- Das versteckte Mini-Spiel »Mercenaries« ist nun von Beginn an zugänglich.
- Sie dürfen von Anfang an Jill neu einkleiden, im späteren Spielverlauf werden weitere Kostüme zugänglich.
- Mit dem neuen, in Nemesis enthaltenen Mini-Spielchen »Mercenaries Internet« dürfen Sie Ihren Highscore ins Internet stellen, um ihn mit dem von anderen Spielern zu vergleichen.
- Als Bonus gibt´s ein paar Desktop-Spielereien wie etwa ein Zombie, der Ihrem Mauspfeil hinterher jagt.

BATTLE ISLE: DARK SPACE

Epische Raumschlachten, SF-Action kombiniert mit taktischen Elementen – so präsentiert sich der jüngste Spross aus der »Battle Isle«-Serie.

Gleich zwei neue »Battle Isle«-Titel stehen in den Startlöchern. Neben »Battle Isle – Der Andosia Konflikt« arbeitet Blue Byte an »Battle Isle: Dark Space«, dem ersten reinen Online-Spiel der Mülheimer.

Es sieht so aus, als ob die US-Aktivitäten des deutschen Softwarehauses doch von Erfolg gekrönt würden. Nachdem der erste Online-Titel namens »Shadowpact« wieder eingestellt wurde, arbeitet Blue Byte nun mit dem in Austin, Texas, ansässigen Entwickler Palestar zusammen.

Dunkel ist das All

Bei der im Battle-Isle-Szenario angesiedelten Hintergrundgeschichte bekämpfen sich drei große Parteien. Daneben tummeln sich aber auch noch in den galaktischen Randbezirken abgelegene Außenposten und Kolonien, die alle ihr eigenes Süppchen kochen.

Sie entscheiden sich nun für eines der Bündnisse und übernehmen das Kommando über Ihr Schiff. Je nach vorangegangener Wahl ist dies ein Transporter, der Truppen auf Planeten absetzt, ein Aufklärer, der den »Fog of War« entfernt oder ein Schlachtkreuzer, dessen Feuerkraft unverzichtbar ist. Spezialisierung ist Pflicht dank der rund 50 Ausrüstungs-Gegenstände. Insgesamt sollen 18 verschiedene Schiffstypen das dunkle Weltall bevölkern, die Spiel-Modi reichen dabei vom One-on-One-Kampf bis hin zur groß anlegten Kampagne mit bis zu 200 Mitspielern. Über die dazwischen angesiedelten Gefechtsarten hüllen sich die Entwickler aber noch in Schweigen. Sie werden sich aber in jedem Fall durch die Siegbedingungen unterscheiden. Natürlich treffen Sie sich dabei im firmeneigenen Internet-Spielservice »Blue Byte Game Channel«, der von den Online-Kosten abgesehen gebührenfrei ist. Dort erhalten Sie auch automatisch Updates und zuweilen neue Kampagnen und Missionen.



Je nach ausgewähltem Schiff erwarten Sie Aufgaben wie Aufklärung, Basenbau oder Kampfeinsätze.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Palestar/Blue Byte
- **Genre:** SF-Simulation
- **Termin:** 2001
- **Internet:** www.bluebyte.net, www.palestar.com
- **Besonderheiten:** Reines Online-Spiel ■ Bis 200 Spieler ■ 3 große Parteien ■ Strategie-Elemente ■ 18 verschiedene Schiffe ■ Rund 50 Ausrüstungs-Gegenstände ■ 25 Waffen

> »Asteroiden und Schwarze Löcher vereinfachen Ihre Aufgabe nicht gerade.«

Medusen-Zauber

Grafisch stellt das alles die Medusa-Engine von Palestar dar, die farbige Lichteffekte ins All zaubert, Planeten mitsamt Monden auf dem Monitor abbildet und detaillierte Schiffe durchs All fliegen lässt. Hier finden Sie zudem Asteroidenfelder und Schwarze Löcher, die Ihre Aufgaben nicht gerade vereinfachen. Mit der entsprechenden Soundkarte erhalten Sie 3D-Toneffekte, angeblich gibt es sogar Funkverkehr.

Momentan ist noch unklar, ob Sie die Raumer selbst fliegen oder »nur« passende Kommandos geben, und ob Dinge wie Voice-over-Net unterstützt werden. Das Geschehen spielt sich aber auch auf den Planetenoberflächen ab, auf denen Auseinadersetzungen von Truppen stattfinden und Stützpunkte angelegt werden. **(mash)**





Zwei Kreuzer liefern sich ein heftiges Gefecht.



Die Einsätze führen Sie auch in Planetennähe.

KICKER FUSSBALL-MANAGER 2


Werbeverträge lassen das nötige Kleingeld für Matthäus & Co in die Kassen fließen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** heart-line
- **Genre:** Fußballmanager
- **Termin:** Oktober 2000
- **Internet:** www.heart-line.de
- **Besonderheiten:** Spielszenen in Echtzeit berechnet ▪ Verbesserte Animationen ▪ Komfortablere Bedienung ▪ Wettereinflüsse

Auch nach »Anstoss 3« geht der Nachschub an Fußballmanagern nicht aus. Speziell der »Kicker«-Nachfolger aus dem Hause heart-line könnte dem Platzhirschen gefährlich werden.

Bekanntermaßen sind die meisten Trainer Luschen und jeder Durchschnittsdeutsche könnte die Rasentreter viel besser anleiten. So jedenfalls lautet die Meinung vieler Fußballfans, und das nicht erst seit dem EM-Debakel. Wie gut, dass Sie am PC mit Programmen wie dem »Kicker Fußballmanager 2« die Grenzen Ihres Könnens selbst ausloten dürfen.

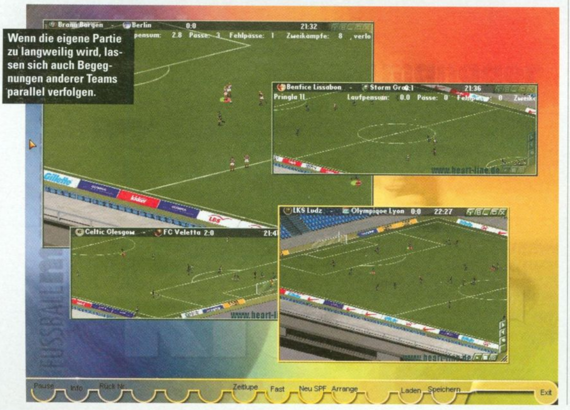
Mit wie viel Verbissenheit der Kampf ums Leder geführt wird, musste auch die Spieleschmiede »heart-line« vor rund zwei Jahren erfahren. Trotz zahlreicher Innovationen wie der spannenden, in Echtzeit berechneten Spielszenen blieb der erhoffte Erfolg des Fußballmanagers »Kurt« aus. Sicherlich schreckte die damalige Icon-Flut viele potenzielle Spieler ab, doch eine Hauptursache für den mäßigen Zuspruch dürfte sicherlich im namensgebenden Comic-Maskottchen Kurt zu suchen sein. Dennoch reichten die verkauften Stückzahlen zum Überleben, die guten Kritiken in der deutschen Presse ermutigten und schließlich kam auch noch eine Zusammenarbeit mit dem Fußball-Zentralorgan Kicker zustande.

Diese Kooperation erwies sich als fruchtbar, so dass der Kicker Fußballmanager im Oktober von einem fast namensgleichen Nachfolger abgelöst werden wird. Aufgebaut wird auf der bewährten Philosophie, laut der die Spielszenen im Vordergrund stehen sollen. Zwar gibt es auch jenseits des grünen Rasens zahlreiche Entscheidungsmöglichkeiten, doch spart man sich zu abseitigen Schnickschnack, der den Spieler unnötig vom Fußball ablenken würde. Sie sind also mehr Trainer als Manager, kümmern sich vorwiegend um die eigene Mannschaft und können andere Aspekte getrost von Assistenten verwalten lassen.

Besonders an der Optik und der Bedienung wird derzeit gearbeitet. So sind die Animationen der Fußballteams schon im derzeitigen Entwicklungsstadium viel natürlicher gestaltet. Obwohl die Begegnungen nach wie vor in isometrischer Schrägansicht ausgetragen werden, trägt die höhere Auflösung von 800 x 600 Pixeln zu einem besseren Eindruck bei. Wer mag, darf jetzt beliebig zoomen sowie gleich mehrere Fenster mit Spielszenen öffnen und in unterschiedlicher Größe frei auf dem Bildschirm anordnen. Direkte Trainerkommandos sollen zusätzlich per Joysticks oder Gamepad an Ihre Männer weitergegeben werden. In den Pausen steht ein Masseur zur Verfügung, und der nach Ihrer eigenen Rezeptur aufgebrühte Pausentee wird müden Recken gereicht.

Sie dürfen selbst Spielzüge vorgeben, die dann in ähnlichen Situationen automatisch von den Herren Lederspezialisten ausgeführt werden. Da bleibt nur die Hoffnung, dass die zu beobachtenden Wettereinflüsse wie Schnee und Regen nicht alle Taktiken zunichte machen. So oder so sollen die Mannschaften auf dem Rasen dank aufgebohrter KI und realerer Aktionen jetzt noch spürbar intelligenter agieren. Zumindest dürften sie sicher mühelos an die Leistungen der deutschen Nationalmannschaft heranreichen. **(tw)**

Kicker vor, noch ein Tor!



Wenn die eigene Partie zu langweilig wird, lassen sich auch Begegnungen anderer Teams parallel verfolgen.



ZEUS

Zeus

In der Antike fanden Olympiaden auch ohne Beteiligung von Cola-Produzenten statt.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Impressions Games/ Havas Interactive
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Oktober 2000
- **Internet:** www.zeus.impressionsgames.com
- **Besonderheiten:** Aufbau von Stadtstaaten im mythologischen Griechenland ■ Götter- und Heldengestalten ■ Gründung von Kolonien möglich


Im obersten Stockwerk dieses Bürogebäudes residiert Impressions Games.

→Nach Rom und Ägypten planen Sie jetzt in Griechenland: Vor dem Hintergrund antiker Mythen können Sie bald in »Pharao«-Manier ganze Städte bauen. Wir haben exklusiv den Entwickler besucht.

Gleich neben Boston, nur getrennt durch einen träge dahinfließenden Fluss, liegt die amerikanische Universitätsstadt Cambridge. Sie ist, nicht nur dank der Harvard University und des renommierten M.I.T., Hort akademischer Tugenden.

Schließlich haben sich in der Nachbarschaft der Intellektuellen-Schmieden auch eine ganze Reihe von Software-Entwicklern niedergelassen. Darunter auch Impressions Games, besonders bekannt geworden durch die Städtebau-Simulationen »Caesar 3«, »Pharao« und bald wohl auch »Zeus«.

Auf den ersten Blick wirkt das Domizil von Impressions in einem restaurierten Industriegebiet von außen eher bescheiden, zumal im Vergleich mit den in der Nachbarschaft stehenden Komplexen von Lotus und anderen großen, namhaften Firmen.

Ein versteckter Aufzug führt in das von Impressions angemietete oberste Stockwerk, wo sämtliche 40 Mitarbeiter am jüngsten Projekt ackern. »Ja, wir werden Zeus pünktlich fertig stellen«, bemerkt Marketing-Chef Alex Rodberg schon gleich bei der Begrüßung. Voller Stolz betont er, dass Impressions bislang noch jeden Titel zum vereinbarten Zeitpunkt vollendet hat – und das sei in dieser Industrie praktisch einmalig.

Auch sonst ist vieles bemerkenswert an diesem familiär wirkenden Entwickler-Studio. Die 1988 in London gegründete Software-Schmiede schusterte lange Zeit bestenfalls mittelmäßige Programme zusammen, bis mit Caesar 3 ein bis heute verblüffender Qualitätssprung gelang. Ein Grund für diese Steigerung dürfte sicher die überraschend große Abteilung für Qualitätssicherung sein, in der mehr Mitarbeiter als in anderen Bereichen arbeiten. Zahlreichen Käufern sagte die Caesar-typische Mischung aus Stadtplanung mit antiker Atmosphäre derart zu, dass die Römer-Simulation sogar noch nach zwei Jahren in den Verkaufshitparaden präsent ist.

Pharao konnte an den Erfolg anknüpfen und verlagerte das Geschehen ins Land der Pyramiden und Mumien. Als Nächstes soll Sie Zeus nun in die Welt der griechischen Mythologie entführen.

Die Götter müssen verrückt sein

Ja, Sie haben richtig gelesen: Bei Zeus errichtet man zwar antike Städte, doch ab und an lässt sich ein Gott auf dem Spielfeld blicken und zerstört bei Unzufriedenheit mit Ihrem Verhalten einige Gebäude. Auch Monster wie die Medusa oder Superhelden wie Herkules stehen wie selbstverständlich auf der Besetzungsliste dieses Spiels. Die sieben Kampagnen – mit bis zu zehn einzelnen Missionen – sollen Motive griechischer Sagen und Erzählungen aufgreifen. So werden Sie in die Suche nach dem Goldenen Vlies verwickelt, dürfen Troja wieder aufbauen oder Athen errichten. Rund 40 bis 60 Stunden soll es dauern, bis ein Durchschnittsspieler sämtliche Aufgaben gemeistert haben wird. Keine Mission darf laut Konzept länger als eine Stunde in Anspruch nehmen, damit auch Gelegenheitsspieler die Chance haben zwischendurch eine Partie zu wagen. Hinzu kommt das freie Spiel auf vorgegebenen Karten.

Die Göttin Athene weiß sich gegen Zudringlichkeiten zu wehren.

Doch egal für welche Spielmöglichkeit Sie sich entschieden haben: Zunächst läuft das Geschehen genau so wie bei Pharao ab – Sie legen Siedlungen an, sorgen für die Produktion von Nahrung und Rohstoffen, treiben Handel und erweitern die Stadt um nützliche Gebäude. Allerdings gibt es keine Monumentalbauten mehr: Die Tempel für einzelne Götter sind vergleichsweise bescheiden, nur dürfen neuerdings auch Opfertiere wie Schafe oder Ziegen dargebracht werden. Das Viechzeugs können Sie nach Belieben auf den Wiesen verteilen – die Schäfer strömen normalerweise von selbst zu ihren Herden.

Der augenscheinlichste Unterschied ist die Bedienungsleiste am rechten Bildrand. Viele Informationen, die bis dato nur durch den Wechsel auf einen anderen Bildschirm abrufbar waren, stehen jetzt jederzeit zur Verfügung. Die nächste große Neuerung sind die zahlreichen Höhenstufen, durch die das Gelände lebendiger wirkt. Allerdings bringt dies Einschränkungen beim Straßenbau mit sich, da nur an vorgegebenen Stellen Wege die Geländesprünge überwinden dürfen. Außerdem fordert hügeliges Gelände die systematischen Fähigkeiten bei der Anlage einer Stadt heraus. Auf die hergebrachte isometrische Perspektive wollten die Entwickler jedoch nicht verzichten.

»Arbeitskräfte streifen nicht mehr ziellos umher.«

Götterspeise auf Bauherrn Art

Dafür bemerkt man beim Probespielen einige andere kleine, aber feine Unterschiede: Arbeitskräfte streifen nicht mehr ziellos durch die Straßen, um irgendwann einen unbesetzten Arbeitsplatz zu finden. Stattdessen latschen die Arbeitslosen gezielt zu den Produktionsstätten. Da auch die Warenverteilung effektiver erfolgt, kann das Stadtdesign deutlich freier als bei den Vorgängern ausfallen. Wer allerdings allzu exzentrisch plant, der wird wahrscheinlich Mühe haben das Spielziel zu erreichen.

Die nächste Neuerung betrifft die Wohnquartiere: Zwei Arten von Gebäuden lassen sich in den Sand setzen, normale Behausungen und die Wohngebäude der Elite. Erstere sorgen für ausreichend Arbeitskräfte, letztere generieren verschiedene Typen von Soldaten. Die Kampfszenen sind zwar nicht sehr bedeutend für das Geschehen bei Zeus, doch ganz ohne kriegerische Auseinandersetzungen ist kein Friede möglich.

Auf einer Übersichtkarte wird zu erkennen sein, welche anderen Stadtstaaten mit Ihnen verbündet sind, welche sich neutral verhalten oder welche sich mit Ihnen im Kriegszustand befinden. Kleine Geschenke und Hilfen bei Warenmangel erhalten oder stiften gar erst die Freundschaft. Kommt es aller Diplomatie zum Trotz zu einer Schlacht, so ist es nun etwas einfacher die Mannen zu dirigieren. Unter anderem lassen sich mehrere Einheiten per Rahmen zusammenfassen und direkte Angriffsbefehle auf einzelne feindliche Truppen erteilen. Zudem dürfen wieder Seegefechte ausgetragen werden, wozu Sie natürlich zunächst eine Flotte vom Stapel laufen lassen sollten. →

Fragen an den Pharao-Vater und Zeus-Designer Chris Beatrice

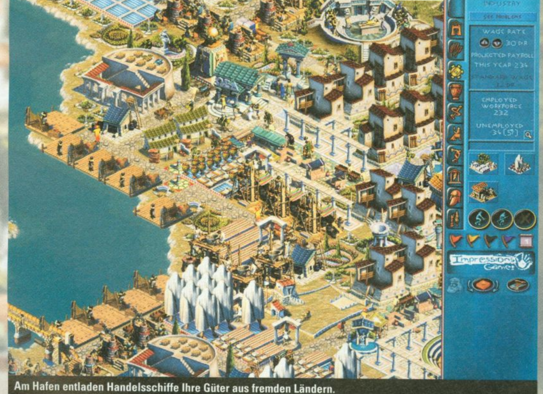
PC Player: Chris, woher kam die Idee ein Spiel über das antike Griechenland zu produzieren?
Chris Beatrice: Nun, es lag einfach auf der Hand. Schon seit Caesar 2 gab es diese Idee und jetzt fügen wir Zeus als dritte klassische Epoche den beiden Vorgängern hinzu. Zudem hatten wir eine Internet-Umfrage zu diesem Thema.


Chris Beatrice, Chef-Designer von Pharao und Zeus.

PCP: Wird es dann bald von Euch ein Spiel über die Azteken oder das alte China geben?
Chris: Schon seit längerem habe ich eine neue Idee. Eine Zeit lang haben wir auch ein Science-fiction-Szenario erwogen, doch inzwischen bevorzugen wir historische Themen. Aus unserer Sicht kommt von der Epoche her maximal das Mittelalter in Frage, jüngeren Zeiten widmen wir uns nicht.

PCP: Die Engine von Zeus scheint ja weitgehend identisch mit der von Caesar 3 und Pharao zu sein ...
Chris: Einiges haben wir natürlich übernommen, aber vieles auch modifiziert. So gibt es jetzt auch Höhenunterschiede, ein neues Bedienungsleiste und zahlreiche andere Details. Zeus unterscheidet sich mehr von Pharao als Pharao von Caesar 3.

PCP: Aber was zeichnet Zeus im Vergleich zu Pharao wirklich aus?
Chris: Zeus ist einfacher zu beherrschen, es ist zugänglicher. Du kannst eine Stadt bauen wie Du willst und irgendwie wird es funktionieren, wenngleich nicht perfekt. Die Missionen dauern meist nicht mehr als eine Stunde, daher kann man es auch zwischendurch einfach mal spielen.


Am Hafen entladen Handelsschiffe Ihre Güter aus fremden Ländern.

Zeus

Fragen an den Art Director Darrin Horbal

PC Player: Darrin, was hat sich optisch bei Zeus getan?
Darrin Horbal: Eine ganze Menge. Caesar 3 war grafisch eher realistisch, bei Pharao ließen wir den Realismus auch schon zu Gunsten der Atmosphäre außer Acht. Zeus ist noch weniger akkurat, mehr comicartig. Schließlich wollen wir nicht das historische, sondern das mythologische Griechenland darstellen.

PCP: Warum verwendet Ihr keine echte 3D-Grafik?
Darrin: Die isometrische Grafik funktioniert spielerisch eben am besten. Schließlich soll ein Spiel in erster Linie Spaß machen und gut zu beherrschen sein. Zudem kann man in 3D schlechter Atmosphäre einfangen – irgendwie hat alles immer den gleichen langweiligen 3D-Look.


Darrin Horbal, Art Director von Pharao und Zeus.


Hercules lässt im Kampf gegen diese vielköpfige Hydra seine Muskeln spielen.

→ Immer noch reichen die Kämpfe ganz offensichtlich nicht an gängige Echtzeit-Strategiespiele wie »Age of Empires 2« heran, aber meist lassen sich militärische Konflikte sowieso vermeiden. Sie dürfen beispielsweise Tribut an einen Invasoren entrichten oder andere Städte zur Zahlung von Abgaben erpressen. In einigen Missionen lassen sich Kolonien anlegen, die genauso wie eine herkömmliche Stadt errichtet werden sollen. Hauptvorteil solcher zusätzlicher Standorte ist die Sicherung der Rohstoffversorgung. Die Zahl der zu bauenden Kolonien ist allerdings streng limitiert, um sowohl den Spieler als auch die Rechenfähigkeiten des Programms nicht zu überfordern. Schließlich soll Zeus selbst auf einem schwachbrüstigen Pentium III/166 noch annehmbar ablaufen und auch die Hausfrau von nebenan nicht durch einen zu hohen Schwierigkeitsgrad zur Verzweifelung treiben.


Dank dieser Säulendiagramme lassen sich Problemzonen rasch lokalisieren.

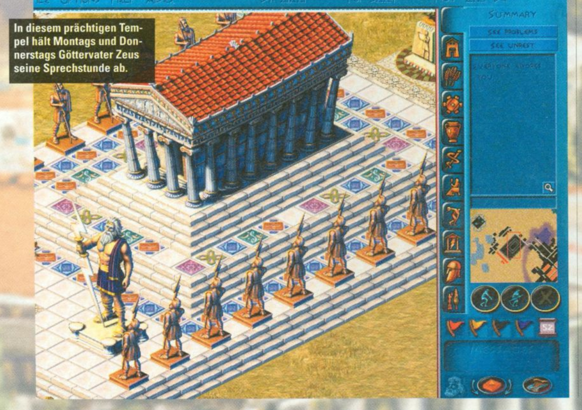
Von Göttern und Helden

Die Zufriedenheit der Bürger Ihrer Städte wächst nicht nur dann, wenn genügend Lebensmittel herangekarrt werden. Schließlich hat auch die erfolgreiche Teilnahme heimischer Athleten und Philosophen an Wettkämpfen eine positive Auswirkung. Mit dem nötigen Kleingeld lässt sich zudem ein richtiges Stadion errichten und zum Schauplatz einer Olympiade machen. Erst wenn die Stadt gewisse Bedingungen erfüllt, können Sie Helden anwerben, die gegen Bedrohungen durch Monster selbstlos kämpfen. Naturgewalten wie Erdbeben lassen sich weniger elegant in den Griff bekommen. Immerhin gibt das in einem großen Tempel zu findende Orakel gern Vorhersagen ab und hilft, sich rechtzeitig auf Ärger vorzubereiten.

Für das Erreichen von bestimmten Zwischenzielen (wie einer vorgegebenen Bevölkerungsgröße) dürfen Sie sich als Belohnung ein prächtiges Denkmal setzen und so den Wohnwert der Umgebung steigern. Selbstredend harren auch andere kulturelle Bauten wie Schulen oder Theater eines kostspieligen Bauauftrags, doch bei kluger Planung sollte Geld rasch keine große Rolle mehr spielen.

Bei Zeus werden sich Städte spürbar freier errichten lassen als bei den beiden Vorgängern. Fehler beim Aufbau werden großzügiger vergeben. Für den Erfolg des Spiels wird es jedoch darauf ankommen, ob die Balance des Schwierigkeitsgrades gelingt – nicht zu viel Frust für Feierabend-Architekten, nicht zu leicht für Veteranen der Serie.

Aphrodite, wie vielen Männern hast Du schon den Kopf verdreht?



In diesem prächtigen Tempel hält Montags und Donnerstags Göttervater Zeus seine Sprechstunde ab.


Diese Athener Krieger stehen still, wenn Dein starker Arm es will.

Besonders gut lassen sich hier die verschiedenen Höhenstufen erkennen.

Die Position und Machtfülle des Spielers in seiner Welt ist im Vergleich zu Pharao noch einmal gewachsen, denn er agiert jetzt weitgehend aus eigenem Antrieb. Schließlich sind die griechischen Götter nicht dazu da, dem Spieler Aufträge zu erteilen. Vielmehr sind die antiken Gottheiten vom Charakter her den Menschen sehr ähnlich und heischen höchstens nach mehr Aufmerksamkeit von Ihrer Seite. Gern beharken sich die Götter untereinander um Rivalitäten auszutragen – und das skrupellos auch mitten in der Stadt des Spielers. Erkennen kann man die übernatürlichen Wesen an der gigantischen Körpergröße und einer charakteristisch funkelnden, göttlichen Aura.

»Homers Odyssee als Kampagne.«

Rohstoffe sollten zügig weiterverarbeitet werden.

Das Orakel von Cambridge

Natürlich kann bislang nicht gesagt werden, ob Zeus tatsächlich noch zugänglicher sein wird als seine Vorgänger. Immerhin hören sich die Pläne für die Gestaltung der Kampagnen sehr ambitioniert und interessant an. Besonders gespannt darf man sein, wie die Missions-Designer Homers Odyssee als Kampagne für eine Städtebau-Simulation umsetzen werden.

Der leicht poppigere Zeichenstil trifft sicher nicht jedermanns Geschmack, zumal die Optik trotz Neugestaltung der Grafik fatal an Pharao erinnert. Kein Wunder, schließlich wurden große Teile des Programmcodes einfach beibehalten. Angeblich soll Zeus als letztes Produkt die Caesar-3-Engine verwenden – in Zukunft will Impressions die weiteren Teile der Städtebau-Serie völlig neu programmieren. Ob dabei an der bei Strategen nach wie vor beliebten isometrischen Ansicht von schräg oben festgehalten wird oder die Grafikabteilung den Schritt zu echter Dreidimensionalität wagt, ist derzeit offen. Sicher scheint nur, dass es auch nach Zeus noch historische Städtebau-Simulationen von Impressions geben wird. **(tw)**

Fragen an den Marketing Manager Alex Rodberg


Alex Rodberg, Marketing-Manager.

PC Player: Impressions war doch eigentlich eine englische Firma. Seit wann entwickelt Ihr in den USA?

Alex Rodberg: Schon 1991 wurde ein Büro in Connecticut eingerichtet, doch es war dort nicht einfach talentierte Leute anzuwerben. So siedelte Impressions nach Cambridge bei Boston um. Mittlerweile werden alle Impressions-Spiele hier in Amerika von 40 Leuten entwickelt.

PCP: Wen soll Zeus ansprechen?

Alex: Hoffentlich jeden Spieler. Auf Pharao haben wir Reaktionen von den unterschiedlichsten Menschen erhalten, vom Ägyptologen bis hin zur Schülerin. Eine 70-jährige Dame schrieb uns sogar, sie habe sich mit Pharao nach einem Schlaganfall erfolgreich therapiert.

CALL TO POWER 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Activision
- **Genre:** Aufbausimulation
- **Termin:** Herbst 2000
- **Besonderheiten:** Verbessertes Menü-, Handels-, Militär- und Diplomatiesystem ■ Landesgrenzen ■ Unterschiedlich agierende Computergegner ■ Neue Einheiten, Erfindungen, Bauten und Weltwunder ■ Historische Szenarien ■ Mehrspieler-Modus



Die Landschaften und Einheiten schauen in etwa so aus wie beim ersten Call to Power, überarbeitet wurde dagegen die komplette Bedienungskonsole. Die weißen Linien umreißen den Einflußbereich der Städte.

»Civilization« darf sich die Aufbauspiel-Reihe zwar nicht mehr nennen, verwandtschaftliche Bande zu Sid Meiers legendärem Klassiker kann »Call to Power 2« aber trotzdem kaum leugnen.

Ob sie nun auf den Namen »Alpha Centauri«, »Civilization 2« oder »Civilization: Call to Power« hören, in punkto Spielablauf ähneln sich all diese Aufbauspiele sehr stark. Und was die Langzeitmotivation betrifft, so lassen sie sich von keinem anderen Spiel etwas vormachen.

Genau das Gleiche lässt sich dem ersten Anschein nach auch von »Call to Power 2« behaupten. Das schaut praktisch genauso aus und spielt sich auch im Wesentlichen nicht viel anders als sein Vorgänger. Dafür wurde das altbekannte Spielprinzip mit zahllosen, praktikablen Detail-Verbesserungen aufgepeppt.

Einmal mehr müssen Sie im Verlauf von mehreren Tausend Runden dafür sorgen,



Sie dürfen in jeder Siedlung einen Gouverneur einsetzen, der sich automatisch um den weiteren städtischen Ausbau kümmert.



Die wortreiche und nett illustrierte Online-Bibliothek verfügt sogar über eine Suchfunktion.

dass sich Ihr Volk auf einer bei jedem Spielstart neu generierten Karte ausbreitet. Keimzellen Ihres Staates sind zu gründende Städte, in denen Sie beliebig viele Siedler und militärische Einheiten produzieren. Dazu errichten Sie Dutzende von Gebäuden und Weltwunder. Parallel forschen Sie fleißig an neuen Erfindungen, besiedeln den Meeresboden und führen Kriege gegen menschliche oder computergesteuerte Gegenspieler. Friedlichere Naturen dagegen verbessern sowohl ihren Ruf, als auch ihre Staatskasse durch Bündnisse und Handelsverträge So liefen bislang alle Civilization-Abkömmlinge ab und genau dasselbe gilt auch für Call to Power 2. Das klingt arg nach der Urversion von »Call to Power« und tatsächlich fallen die vielen kleinen Verbesserungen erst mal gar nicht weiter auf. Doch im eigentlichen Spielverlauf machen sie sich erheblich bemerkbar.

Praktikable Detailverbesserungen

Da wäre etwa die in vielerlei Hinsicht auf mehr Bedienungskomfort getrimmte Handhabung: Neuerdings dürfen Sie etwa an jeder beliebigen Stelle einer Produktionskette neue Aufträge dazwischenschalten, ohne zuvor die gesamte Bauliste zu löschen. Auch das Armeen-Management wurde dank anklickbarer Menüfenster vereinfacht, Das Einflussgebiet der Ortschaften ist nun zunächst klein, wächst aber dafür mit zunehmender Siedlungsgröße. Und an Stelle des animierten Stadtfensters gibt es jetzt ein zwar optisch sprödes, aber weitaus zweckdienlicheres Menü, mit dem Sie die Bevölkerung zur Arbeit einteilen.

Versprochen wurde uns außerdem ein stark verbessertes Diplomatie- und Militärsystem sowie gerissener taktierende Gegner. Dazu wird es auf historischen Fakten basierende Szenarien und einen Editor geben. Und das schon bald, denn der erneute Ruf zur Macht ertönt bereits in diesem Herbst. **(md)**





86% / 88%
PC Action



92%
Gameszone



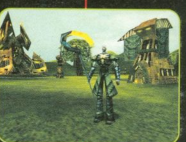
88%
Gamesmania

SEHEN SIE DER REVOLUTION DIREKT INS AUGE!

DARK REIGN™ 2



Beherrschen Sie das Internet mit intensiven Mehrspieler-Schlachten, z. B. King of the Hill und Kooperationsspiel.



Genießen Sie die verbesserte Grafik und die schwindelerregenden Framerates der 3D-Engine.



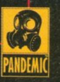
Spielen Sie aus der traditionellen Echtzeitstrategie-Ansicht oder zoomen Sie sich mitten in die Action.



Wagen Sie sich auf spektakuläre Tag- und Nachteinsätze, die unterschiedliche Taktiken erfordern.

DAS SCHLACHTFELD DER ZUKUNFT

Zum allerersten Mal können Sie bei einem Echtzeitstrategie-Spiel von der traditionellen Draufsicht aus Krieg führen oder sich mit einer Vielzahl von Kameraperspektiven mitten in die Action zoomen. Wenn Sie es wollen, versetzt Sie ***Dark Reign*™ *2*** in den Schlamm der Schützengräben und lässt Sie jeden Ihrer Befehle am eigenen Leib erleben. Hier herrscht Krieg. Hautnah und höchstpersönlich. Willkommen auf dem Schlachtfeld der Zukunft. Willkommen bei ***Dark Reign*™ *2***.





www.activision.de



COLD BLOOD

Eine Mischung aus »Baphomets Fluch« und »Metal Gear Solid«? Revolutions neues Spiel verspricht viel.



Zack! Sie können sich natürlich auch mit einer Gruppe von Wachen anlegen – Ihre Überlebenschancen erhöhen sich dadurch aber nicht gerade.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Revolution Software/Ubi Soft
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** September 2000
- **Internet:** www.revolution.co.uk
- **Besonderheiten:** Interessantes Szenario ■ Mehrere Wege zum Ziel ■ Viel Herumschleicherei ■ Schöne, wendungsreiche Story ■ Viele, kurze Zwischensequenzen

Mein Name ist Cord, John Cord. Ich bin Geheimagent im Dienste Ihrer Majestät und mein Auftrag ist es, die Welt zu retten.«

Na gut, anfangs sah das noch ein bisschen anders aus ... In nicht allzu ferner Zukunft, etwa zwanzig Jahre, gewinnt das Schreckgespenst des nuklearen Overkills wieder an Bedeutung. Die Amerikaner und Chinesen sind sich nicht allzu grün, und so akzeptiert die CIA gern Hilfe vom britischen MI6, um einen ihrer Agenten namens Kiefer ausfindig zu machen. Der wiederum untersuchte eine Spur in der abtrünnigen russischen Provinz Volgia und verschwand plötzlich.

Cords Partnerin, die Chinesin Chi-King Cheung.

Was ist blaues Nephelin?

Alles dreht sich um eine geheimnisvolle Substanz: das blaue Nephelin. Firmengründer Charles Cecil sagt: »Inspiration zogen wir aus den Buckyballs, einer erst vor einigen Jahren entdeckten Sorte Kohlenstoff.« Hier ordnen sich 60 oder 70 C-Atome zu einem Riesen-Molekül an, das möglicherweise supraleitende Eigenschaften hat. Das will der böse General Nagarov – ein übler Rassist und nach einem Putsch Staatschef von Volgia – nutzen, um seine Ziele durchzusetzen.

Cord begegnet auf seiner langen Reise vielfältigen Charakteren, etwa der chinesischen Agentin Chi-King Cheung. Er weiß nicht, wem er vertrauen kann – wir wollen nicht zu viel verraten, aber es gibt einige interessante Wendungen in der Story. Atmosphäre ist allein schon durch die Geschichte, spätestens aber durch stimmungsvolle Grafik garantiert. Beim Einschleichen in geheime militärische Installationen ist ihm sein Armband-Computer Remora behilflich, der sich in Netzwerke einhacken kann und außerdem anzeigt, ob Menschen oder Wachroboter in der Nähe sind.

Die Soldaten können Sie natürlich mit Ihrer Pistole erschießen. Aber dafür kommen neue – je nach Lautstärke, die Sie bei der Aktion verursachen. Manchmal haben Sie keine andere Wahl als zu feuern, doch normalerweise ist es sinnvoller, sich entweder vorbeizuschleichen oder den Wachen von hinten eins mit dem Knüppel überzuziehen.

»Ein Kritikpunkt an Baphomets Fluch waren die langen Dialoge«, sagt Cecil. »Durch die Integration von Actionelementen beschränken sich hier Gespräche auf das Notwendige«. Trotzdem brauchen Sie nicht auf die Story zu verzichten: Viele kleine Filmsequenzen führen die Geschichte fort, zeigen, wie Cord sich etwa mit einem gigantischen Panzer herumschlägt. Die Preview-Version macht schon jetzt einen vielversprechenden Eindruck.

Und das beste daran ist: Schon im nächsten Monat werden wir mit etwas Glück das Spiel testen können! **(mash)**

»Agent Cord weiß nicht, wem er vertrauen kann.«

Ein formidabler Gegner: der Roboter Spectre.



Ein gut gesichertes Lager: Wie kommt Agent John Cord unauffällig hinein?



Was mag sich in den Fässern in diesem vollautomatisierten Lagerraum befinden?

STAR TREK: NEW WORLDS



Auf der klingonischen Basis feiert man offensichtlich gerade Silvester!

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** Echtzeitstrategie
- **Termin:** unmittelbar bevorstehend
- **Internet:** www.interplay.com/stnewworlds
- **Besonderheiten:** Komplettes Rundum-3D ■ Sechs Tutorials ■ Drei Kampagnen ■ Variantenreiche KI



Eine Patrouille der Föderation erkundet das Gelände.

Neue Welten für die Föderation! Na klar, für wen sonst? Oder doch für die Klingonen? Ach, egal für wen – erobert müssen sie erst werden!



Seltsame Installationen harren der Entdeckung.

Dieses Spiel kann auf eine wechselvolle Geschichte zurückblicken: Zunächst strickte Binary Asylum im Auftrag von Interplay an den neuen Welten, dann kam vor einem Jahr die Nachricht, dass das Projekt an die Wand gestellt und erschossen werde.

Doch so schlimm kam's nicht, denn das interne Entwicklerteam 14 Degrees East übernahm die weitere Betreuung – Hintergrund der ganzen Aktion sollen unterschiedliche Auffassungen zum Spieldesign gewesen sein. Und tatsächlich wird Interplay nicht müde zu betonen, dass man »New Worlds« nun stärker auf den Massenmarkt ausgerichtet habe.

Wie auch immer, unübersehbar ist, dass in der neutralen Zone etliche neue Planeten materialisiert sind – Folge eines Experiments der Romulaner. Sowohl diese als auch die Föderation und die Klingonen versuchen nun, vollendete Tatsachen zu schaffen und die Welten zu kolonisieren. Frei nach dem Motto: Du bekommst leichter Vergebung als Erlaubnis!

Dieser Hintergrund dient als Basis des in drei Kampagnen organisierten Echtzeitstrategie-Titels, der sofort durch seine schicke 3D-Grafik auffällt. Ob der Blickwinkel von oben oder von der Seite aufs Geschehen fallen soll, ob man die Lage von ferne oder aus der Nähe betrachten will, die Engine ermöglicht dies alles, zoomt und kurvt dabei herum, als sei sie ein angeheiterter Weihnachtsengel auf der Achterbahn.



»Mein Gott, sie wehren sich! Bitte um Außerkraftsetzung der Ersten Direktive!«

Die drei Kampagnen (Föderation, Klingonen, Romulaner) bauen nicht aufeinander auf, sondern beleuchten das Geschehen quasi aus drei verschiedenen Blickwinkeln. Das kann natürlich bedeuten, dass man gelegentlich auf Einsätze stößt, die man bereits aus einer anderen Warte erlebt hat, aber viele Aufträge werden auch rassenspezifisch sein – so wie jede der drei Nationen anders ausgerüstet ist und daher spezielle Strategien erfordert.

Optisch hat das Spiel zwar kaum etwas mit »Command & Conquer« zu tun, die Handhabung lehnt sich aber schon an diesen Standard an, um so zu gewährleisten, dass möglichst viele Leute ohne große Lernkurve mit New Worlds zurechtkommen.

»Bunte Panzer für Trekkies.«

Auch die Spielidee kommt durchaus konventionell daher: Gebäude errichten, Einheiten bauen, Gegner besiegen. Trotzdem geht es hier weitaus komplexer zu als in anderen Titeln des Genres: Beispielsweise wird Ihr Stützpunkt auch eine Besatzung haben, bestimmte herausragende Persönlichkeiten sind dann sogar für spezielle Aufgaben zuständig und können fast in Rollenspiel-Manier trainiert werden.

Interessant klingt das eingebaute »Dynamic Assault System«. Damit meinen die Hersteller, dass Ihre Feinde nicht unbedingt dieselbe Strategie wieder verwenden, wenn Sie eine Mission ein zweites Mal durchspielen möchten. Es führt also nicht zum Erfolg, wenn man versucht, einen Auftrag mehrmals zu starten, um herauszufinden, wie der Gegner vorgeht – eine Fragestellung, anhand der Strategie-Guru Mark Baldwin »richtige« Spiele von Puzzles trennt. Schließlich noch die gute Nachricht für Multiplayer: Bis zu drei Kolonisten dürfen im Internet oder Netzwerk gegeneinander antreten. Also, dann sehen wir uns im nächsten Heft (hoffentlich) beim Test wieder ... **(jn)**

BALDUR'S GATE 2
SCHATTEN VON AMN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware/Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Unmittelbar bevorstehend
- **Internet:** www.interplay.com/bgate2

Besonderheiten: Das vielleicht umfangreichste Rollenspiel aller Zeiten ▪ Jetzt mit einer Bildschirm-Auflösung von 800 mal 600 ▪ Tolle deutsche Sprachausgabe ▪ Richtig riesige Gegner wie etwa Drachen





Neulich waren sie da, die Jungs mit der magischen CD im Gepäck. Und sie ließen uns sogar mal an die Maus, um den Nachfolger des wohl berühmtesten Rollenspiels der Neuzeit auszuprobieren ...

Dabei fiel zuallererst die jetzt in höherer Auflösung (800x600) präsentierte Grafik auf. Doch, das macht gegenüber der bisherigen Praxis schon einen Unterschied!

Auch wurde die Engine (wie schon bei »Icewind Dale«) dahingehend modifiziert, dass nun richtig große Gegner auftauchen können – davon können wir hier ein gewissermaßen drakonisches Beispiel zeigen.

Das Spielgefühl selbst hat sich natürlich weniger geändert: Sie erschaffen am Anfang einen Helden, der zu Ihrem Alter Ego im Spiel wird; die weiteren bis zu fünf Mitglieder der Reisegesellschaft werden dann unterwegs aufgesammelt. Auch bei den Kämpfen – Echtzeit mit Pausentaste – und der Magie gibt es im Vergleich zum Vorgänger keine wesentlichen Entwicklungen.

Interessanter ist da schon ein Punkt, an dem Bioware ganz »unschuldig« ist: Im Unterschied zu bisherigen Gepflogenheiten können wir nämlich diesmal die deutsche Lokalisierung samt Sprachausgabe uneinge-



Der Herr in der Feuerkugel räuchert meine Party buchstäblich aus!


Himmel hilf! Wie soll man denn dem Burschen beikommen?


Ahaaa! Und wo ist jetzt hier das Ei des Beholders?



Athkatla, die amnische Metropole, ist nur ein kleiner Teil des gesamten Areals!


Faszinierende Orte und fremdartige Umgebungen warten auf Ihre Helden.

schränkt empfehlen. Virgin Deutschland arbeitete bei der Umsetzung mit »Amigo Spiel und Freizeit« zusammen, die als hiesiger Ableger von Wizards of the Coast natürlich wissen, worum es geht. Und das merkt man! Die Virgin-Gesandtschaft hatte etliche Sprach-Samples im Gepäck, die uns riesigen Spaß bereiteten. Jau, so sollte es sein! Und damit Sie auch was davon haben, packten wir ein paar Beispiele mit auf die CD – dabei handelt es sich um manchmal etwa abwegige Kommentare von Minsc. Kennern wird er vom Vorgänger her als der Mann mit dem kosmischen Riesen-Zwergkampfhamster Boo ein Begriff sein.

Überhaupt dürfen wir sehr viel mehr an Geschichte erwarten: Etwa die Hälfte der Textmenge von »Planescape Torment« ist bis jetzt implementiert, und wie jedermann weiß, liegt Planescape in dieser Hinsicht völlig beispiellos an der Spitze der Bewegung. Ohnehin streiten sich die Experten über den Umfang des Spiels. Das FAQ auf der Interplay-Homepage redet von 150 Stunden Spieldauer, unseren Besuchern rutschte ein Wert von 200 Stunden heraus. »Wenn man weiß, was man zu tun hat«, lautete der Zusatz ...

»Größer, schöner, umfangreicher.«

»Baldur's Gate 2« wird sich nach wie vor an den Regeln der zweiten D&D-Edition orientieren, aber besonders im Bereich der Charaktergenerierung etliche Verfeinerungen aufweisen: Nicht nur die Magier verfügen jetzt über Spezialisierungsmöglichkeiten, sondern jeder Charakter kann bis zu drei Sonderberufe ergreifen. Ein Dieb beispielsweise darf Meuchelmörder, Glücksritter oder Kopfgeldjäger werden. Als neue Rasse wurde der Halbork eingebaut, und Bioware versichert, dass es diesmal leichter als beim Vorgänger möglich sein soll, eine Party mit bösartigem Alignment, sprich negativer Weltanschauung zu spielen.


Der Elch käme uns gerade recht...

... deshalb charmen wir ihn ...

... worauf er zur Party gehört und uns folgt.

Eine feine Idee, die dem stets knappen Inventarplatz entgegenkommt, ist der Edelsteinbeutel. Hier hinein kann man künftig alle Gemmen werfen, die man so findet (allerdings ohne sie wieder herausnehmen zu können), um den gefüllten Beutel dann beim nächsten Juwelenhändler als Ganzes zu verkaufen.

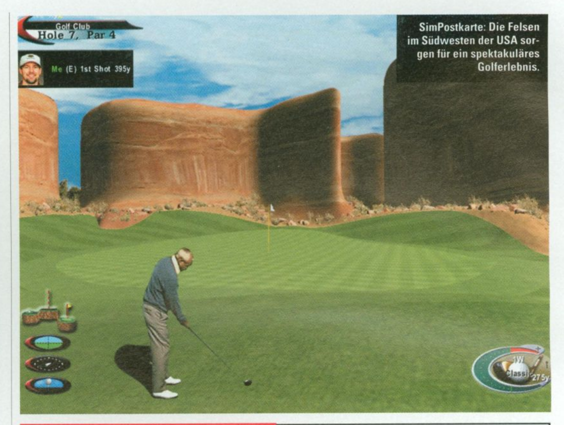
Das Königreich Amn, die südlich von Baldur's Gate gelegene Bühne für das neue Epos, unterscheidet sich vom Stil her sehr von den gewohnten Ländereien. Stellen Sie sich eine Mischung aus europäischen und arabischen Einflüssen vor, wie sie etwa in Spanien zu finden ist, dann haben Sie eine Vorstellung davon, wie die Architektur dieser Gegend aussieht.

Da die Story einige Monate nach den Geschehnissen von Baldur's Gate beginnt, können die Helden aus dem Vorgänger natürlich übernommen werden. So oder so beginnen sie etwa auf der siebten oder achten Stufe und können je nach Klasse bis zum 23. Level aufsteigen. Das hört sich doch besser an als die eher kärglichen und seltenen Steigerungen beim Vorgänger, oder?

So, und jetzt freue ich mich schon auf meinen Urlaub – wie's der Zufall so will, scheint er gerade nach der Veröffentlichung des Spiels zu liegen. Ist das nicht ge ... äh, geschickt eingefädelt? **(jn)**

LINKS 2001

Willkommen im neuen Jahrtausend: Nach knapp zehn Jahren präsentiert sich die erfolgreiche Links-Serie mit komplett neuer Grafik-Engine.



SimPostkarte: Die Felsen im Südwesten der USA sorgen für ein spektakuläres Golferlebnis.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Access Software/ Microsoft
- **Genre:** Golf-Simulation
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Internet:** www.microsoft.com/games/links2001
- **Besonderheiten:** Neue Grafik-Engine ▪ Komfortabler Kurs-Editor ▪ 14 neue Spieleranimationen ▪ Neues, intuitiveres Menüsystem

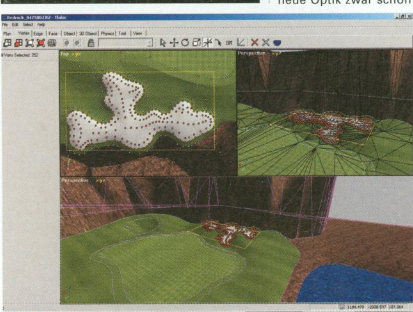
Golfen auf dem PC? Da gibt es eigentlich nur eine Wahl: die »Links LS«-Reihe von Access Software. Allerdings enthielten die jährlichen Updates zuletzt kaum großartige Innovationen, von ein paar unfreiwillig komischen Golfplatz-Werbevideos oder ein paar neuen Kursen mal abgesehen.



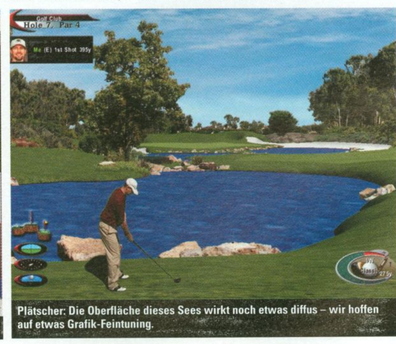
Abwärts: Möge es in der finalen Fassung wieder das bewährte Höhenlinien-Fenster geben.

Doch dieses Jahr erwartet alle Hobbygolfer ein einschneidender Schritt: Die Grafik-Engine wird von 2D-Bitmap- auf echte 3D-Grafik umgestellt. Ähnlich wilde Änderungen gab es zuletzt 1992, als »Links 386 Pro« die optisch runderneuerte Nachfolge des PC-Ahnherrn »World Class Leader Board« antrat. Zweite große Neuerung: der »Arnold Palmer Course Architect«, mit dem Sie stundenlang eigene Greens konstruieren können.

Bei einer ersten Vorführung machte die neue Optik zwar schon einen recht feschen, allerdings noch etwas »3D-verwaschenen« Eindruck. Das liege jedoch nicht an der Engine, so Produktmanager Darren Steele. Die sei noch nicht am äußersten Limit: Theoretisch könne sie die gesamte Umgebung mit hochauflösenden Texturen in Echtzeit berechnen, aber dafür wären selbst heutige Gigahertz-Boliden noch nicht fix genug. Steele muss es wissen: Er arbeitet seit fünf Jahren bei Access Software und ist seit der Microsoft-Übernahme Verbindungsmann zwischen dem Softwaregiganten aus Redmond und den Mannen um Chefentwickler Bruce Carver, die noch immer in Salt Lake City im deutlich wärmeren Bundesstaat Utah wirken.



Mit dem Kurs-Editor platzieren Sie fast jedes einzelne Sandkorn nach Wunsch.



Plätscher: Die Oberfläche dieses Sees wirkt noch etwas diffus – wir hoffen auf etwas Grafik-Feintuning.

Reich werden mit Links

Fünf neue und ein bekannter Kurs warten auf Sie. Unter anderem geht's auf die Hawaii-Insel Kauai, nach San Diego und in den Südwesten der USA. Jetzt auch mit bewegtem Wasser, Sandbunkern mit Überhängen, kreisenden Vogelschwärmen und Blättern, die aufs Grün rieseln – der neuen Grafik-Engine sei's gedankt. Bei Schlägen ins Unterholz quälen Sie keine aufpixelnden Bitmap-Bäume mehr, denn durch Kantenglättung wirken Stämme und Äste deutlich natürlicher. Pro Loch sorgen gar 500 GPS-Satelliten-Messpunkte für realistisch nachgebildetes Terrain. Sollten Sie noch alte Kurse besitzen, konvertieren Sie diese mit einem Hilfsprogramm. Nach und nach sollen die Erweiterungen im neuen Format erscheinen.

Das Konstruieren eigener Golfplätze geht überraschend schnell von der Hand: Entweder bauen Sie die Löcher modular zusammen, oder sie senken und heben jeden Geländepunkt von Hand, regulieren Flussläufe, pflanzen Bäume und Büsche oder bauen ein paar Gebäude ans Ende eines Greens. »Ich kann mir gut vorstellen, dass einige Leute mit dem Kurs-Designer ihren Lebensunterhalt verdienen«, sagt Darren. »Die könnten beispielsweise fanatischen Golf-Fans ihren Lieblingskurs nachbauen, damit sie auch bei Regenwetter nicht aufs Schlägerschwingen verzichten müssen.« Auf der spieleeigenen Homepage finden die Nachwuchslandschaftsgärtner dazu immer neue Objekte wie Bäume, Sträucher oder Golfwagen.

Steele ist die kostspielige Golf-Lage in Deutschland übrigens nicht entgangen: »Ich bin dafür, in der nächsten Version auch einen deutschen Golfplatz zu integrieren – das würde Amerikanern wie Deutschen gleichermaßen gefallen.« Vielleicht auch mit deutschen Kommentaren, um den Realismus noch zu erhöhen? »Coole Idee, mal sehen, ob sich das machen lässt.«

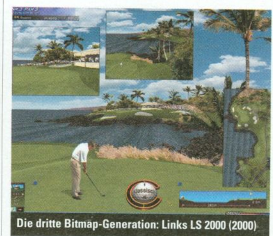
Über den Realitätsgrad der Links-Serie brauchen wir nicht viele Worte zu verlieren: Schon heute gibt es professionelle Golf-Simulatoren, die wie ein überdimensionaler Schuhkarton mit einer offenen Seite aussehen. Von dort »schlagen« Sie den Ball in Richtung einer Leinwand, auf die der von einem Computer berechnete Landepunkt in Lebensgröße projiziert wird. Die Software dahinter: ein aufgebohrtes Links. **(ra)**



Die Anfänge: World Class Leader Board (1988) gab's nach den C64-Anfängen erstmals für den PC.



Die grafisch deutlich bessere Fassung benötigte schon einen flinken PC: Links 386 Pro (1992)



Die dritte Bitmap-Generation: Links LS 2000 (2000)

TECHNO MAGE

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Sunflowers/Infogrames
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** November 2000
- **Internet:** www.technomage.de
- **Besonderheiten:** 8 verschiedene Welten ■ 3D-Umgebung mit Bitmap-Figuren ■ Circa 30-40 Stunden Spielzeit


Melvin und seine Freundin Talis können beim Angriff auf ihre Welt nur tatenlos zusehen.

Held Melvin braucht bald Ihre Hilfe, denn er hat nur noch wenige Monate Zeit, bevor er seine Freundin und einen kompletten Planeten retten muss.

Über die Umweltprobleme unseres Planeten würden sich die Bewohner der Welt Gothos wahrscheinlich totlachen. Riesige Monster steigen aus dem Erdreich ihrer Heimat und richten fatalen Schaden an.

Die Bewohner des lauschigen Ortes Dreamertown haben zwar keine plausible Erklärung für diese Attacke, sie schielen jedoch etwas unfreundlich auf einen bestimmten Einwohner namens Melvin. Dieser besitzt quasi eine doppelte Staatsbürgerschaft: Seine Mutter stammte aus der Magierstadt Dreamertown, sein Vater ist Bürger des Hightech-Standortes Steamertown. Und weil ein ungeschriebenes Gesetz die Paarung von Dreamern mit Steamern untersagt, wird Melvin ziemlich schnell zum Sündenbock gemacht. Deswegen flieht er aus seiner Stadt – denn die Wahrheit liegt vermutlich irgendwo da draußen ...

Leichte Rätselkost

Um sich leichter im Programm zurecht zu finden, sind die Rätsel zu Beginn des Spiels eher auf Sparflamme geschaltet: Sie suchen beispielsweise Schlüssel oder verschieben Kisten, um an verschiedene Gegenstände zu gelangen. Der eine oder andere Einwohner hat manchmal auch kleinere Aufgaben für Sie, die aber nicht unbedingt gelöst werden müssen. Sobald Sie die Kernaufträge gemeistert haben, geht die Handlung im Spiel weiter. Nach einer Zwischensequenz schaltet das Programm dann in eine spätere Zeitzone. Melvin durchforstet in seinen Abenteuern nicht nur idyllische Wiesenlandschaften, sondern begibt sich auch in düstere Dungeons, die von Fackeln und magischen Lichtquellen stimmungsvoll beleuchtet werden. An der frischen Luft überrascht Sie schon mal ein Regenschauer, und auch unterschiedliche Tageszeiten kommen im Spiel vor. Später erreichen Sie eine Wolkenstadt, in der Sie am Ende gegen einen riesigen Drachen kämpfen müssen. Kleinere Spiele im Spiel – wie beispielsweise ein Pferderennen oder ein Wetthüpfen mit Kindern aus Dreamertown – wurden eingebaut.



In Steamertown wird zurzeit nur Englisch gesprochen. Die fertige Version besitzt natürlich deutsche Sprachausgabe und Bildschirmtexte.


In Kneipen gibt es für unseren Helden neben einer warmen Mahlzeit auch hin und wieder den einen oder anderen Auftrag.

»Die Dungeons werden von magischen Lichquellen stimmungvoll beleuchtet.«

Die Designer haben die Grafik seit unserem letzten Preview im Mai noch einmal überarbeitetet und gestalteten einige Level völlig neu, so dass die Spielwelt nun viel detaillierter und farbenfroher erstrahlt. Die gesamte Umgebung sowie die Endgegner – etwa der Drache – werden in echtem 3D berechnet, die Spielfiguren bestehen aus Bitmap-Animationen. Zurzeit sind die Programmierer damit beschäftigt, den Charakteren ihre deutschen Stimmen einzubauen und noch den ein oder anderen Bug auszumerzen. Wenn in der Beta-Testphase alles klappt, begibt sich Melvin ab November ins Abenteuer. **(dk)**

WWW.EUROPA-UNIVERSALIS.DE

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 1492...



MACHT ◆ REICHTUM ◆ GLAUBE

EUROPA UNIVERSALIS

EROBERUNG, HANDEL UND DIPLOMATIE
VON KOLUMBUS BIS NAPOLEON



1492 - 1792



PC CD-ROM

AB OKTOBER 2000 LIEGT DIE
ZUKUNFT IN DEINER HAND!



paradox
entertainment

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** LucasArts/THQ
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** November 2000
- **Internet:** www.lucasarts.com
- **Besonderheiten:** Guybrush im 3D-Look ▪ Erdacht von den »Sam & Max«-Machern ▪ Mit Personen aus allen drei vorangegangenen Episoden

Bereits im Herbst werden wir wieder vom wilden Affen gebissen. Denn dann feiert die vielleicht legendärste Adventure-Serie überhaupt ihr Comeback – und das in einer völlig neuen Dimension.



Durch den Einsatz einer runderneuerten Version der Grim-Fandango-Engine schauen die 3D-Charaktere von Monkey Island 4 ausnehmend plastisch aus. Dank einer verbesserten Inventar-Verwaltung dürfte sich der Spielspaß in lichte Höhen schrauben.

Kennen Sie auch diese flauen E-Mails, die stets mit den Worten anfangen: »Sie wissen, dass Sie älter werden, wenn ... « und bei denen dann allerlei abstruse Fakten aufgezählt werden, die den Lauf der Zeit unwiderruflich belegen sollen?

Beispielsweise: »Wussten Sie, dass ein heute Achtzehnjähriger satte fünf Jahre nach dem Kinostart von Krieg der Sterne geboren wurde und dass dieser PC-Jüngling die CD-lose Zeit gar nicht mehr erlebt hat?«

Freuen Sie sich auf viele Affen.

Na ja, unter Computer-Spielern lautet dieses Alters-Quiz in etwa so: Du weißt, dass Du ein alter Sack bist, wenn Du Dich noch daran erinnern kannst, wie Du »The Secret of the Monkey Island« zum ersten Mal gespielt hast. Und wo wir schon beim Thema sind: Monkey Island erschien 1990 und zwar zunächst auf dem Amiga und für den Atari ST. Es war das erste wirklich nennenswert lustige PC-Spiel überhaupt und verwies zurecht all die öden Text-Adventures von Infocom und Konsorten ins Computermuseum.

Aber all das war einmal, warum also sollte eine derart in die Jahre gekommene Spiele-Trilogie (sogar deren jüngster Spross »The Curse of Monkey Island« hat bereits drei Jahre auf dem Buckel) immer noch so viel Begeisterung auslösen? Ganz einfach, weil diese Trilogie zu den besten Spiele-Serien zählt, die jemals erschienen ist. Urkomisch, herrlich abgedrehte, aber stets lösbare Rätsel, ein unsterblicher Held, und zahlreiche umwerfend charmante Charaktere – mit anderen Worten ein Spiele-Klassiker, wie er im Buche steht. Und genau an diese Leistung will LucasArts mit »Escape from Monkey Island« (»Monkey Island 4«), dem vierten Teil der Piratensaga anknüpfen.

Selbst die Garderobe von Guybrush hat an Schick zugelegt.

Wüste Beschimpfungen

Monkey Island 4 steigt genau da ein, wo der Vorgänger sein jähes Ende fand. Sie werden sich vielleicht noch erinnern, dass dort Held Guybrush Threepwood einmal mehr seinem Erzfeind, den Geisterpiraten LeChuck, ein wohlverdientes Ende bereitet hatte und als Belohnung seine Traumfrau Elaine zum Traualtar führen durfte. Die beiden Täubchen ließen sich daraufhin zwecks Turtelei auf der Insel Melee Island nieder (die wir ebenfalls bereits aus der ersten Monkey-Folge kennen). Auf Grund ihrer langen Abwesenheit wurde allerdings Elaine, die eigentlich als Gouverneur dieser Insel vorsteht, offiziell für tot erklärt und abgesetzt. Zudem befindet sich ihre Gouverneursvilla in einem ziemlich ramponierten Zustand. Und als wäre das noch nicht genug, probiert auch noch ein ziemlich dubioser und widerlich schleimiger Politiker namens Charles L. Charles die Inselherrschaft an sich zu reißen.

Während also Elaine versucht, mittels einer Wiederwahlkampagne zurück an die Macht zu gelangen, schickt man Guybrush auf einen anscheinend sehr harmlosen Botengang. Dass der nicht ganz so ungefährlich ist wie erwartet, ist klar. Und wirklich tauchen alsbald Voodoopriester auf. Geheime Experimente, ruchlose Piraten sowie eine Verschwörung mit dem Ziel die Inselherrschaft an sich zu reißen, spielen natürlich auch eine Rolle in dem an aberwitzigen Wendungen überreichen Geschehen. Nicht zu vergessen, die wüsten Beschimpfungs-Duelle, jene herzerwärmende Hommage an die legendären Schwertduelle des ersten und dritten Teils, die bekanntermaßen ebenfalls mit gegenseitigen Beleidigungen ausgefochten wurden. Apropos Nostalgie: Zugesagt wurden uns die Gastauftritte einiger der legendärsten Mon-

key-Charaktere, wie etwa Carla (die Schwertmeisterin), Meathook (der mit den Tätowierungen), Otis (die Voodoo-Lady), Murray (der traurige Totenkopf) sowie Stan (der halbseidene Vollblutverkäufer). Letzterer ist übrigens inzwischen im Immobiliengeschäft tätig und bevor wir es vergessen: mit Lucre und den Jambalaya Inseln gibt es zwei neue Schauplätze.

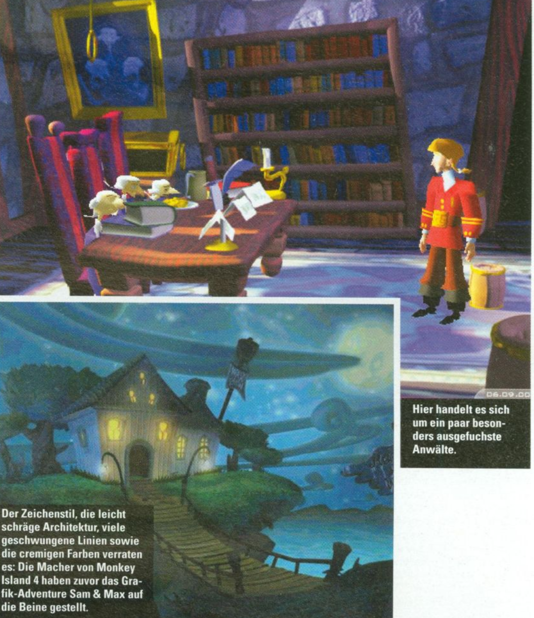
Hunde und Affen

Mit »Monkey Island 4« beschreitet die Serie neue Wege. Als Ron Gilbert (er erschuf die beiden ersten Teile) LucasArts verließ, um mit Humongous Entertainment und später Cavedog eigene Firmen zu gründen, dachte alle Welt, ohne seine genialen Einfälle hätte die Affeninsel ihre besten Momente hinter sich gebracht. Das bleibt abzuwarten, denn dieses Mal basteln mit Michael Stemmle und Sean Clark zwei Burschen an dem Spiel herum, die echt was auf der Pfanne haben.

→

Endlich hat Elaine unserem Guybrush ihr Jawort gegeben.

»Gastauftritte vieler bekannter Monkey-Island-Charakere stehen wieder zu erwarten.«



Hier handelt es sich um ein paar besonders ausgefuchste Anwälte.

Der Zeichenstil, die leicht schräge Architektur, viele geschwungene Linien sowie die cremigen Farben verraten es: Die Macher von Monkey Island 4 haben zuvor das Grafik-Adventure Sam & Max auf die Beine gestellt.



Wie eine etwas weniger furchteinflössende Version unseres Chefredakteurs taucht der Geisterpirat LeChuck immer dann auf, wenn Sie ihn am wenigsten erwarten.





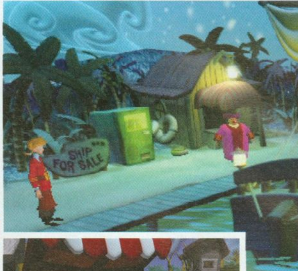
Unser Held braucht ein Weilchen, um sich an seinen 3D-Körper zu gewöhnen.

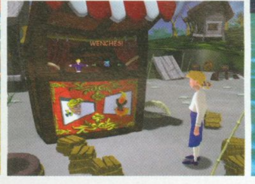


Escape from Monkey Island



Wer überzeugend argumentieren will, sollte vor allem auf seine Gestik achten.





ES WAR EINMAL ... DIE GESCHICHTE VON MONKEY ISLAND

The Secret of Monkey Island (1990)

Ron Gilberts erster Geniestreich, in dem der zwar etwas linkische, aber grundsympathische Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood sein Debüt feierte. In seinem Bemühen, ein echter Freibeuter zu werden, kommt Guybrush erstmals einem ruchlosen Geisterpiraten namens LeChuck in die Quere, und letztlich schafft er es auch, diesen zu besiegen – oder zumindest schaut es ganz danach aus. Mit von der lustigen Piraten-Partie waren zudem Guybrushs große Liebe Elaine Marley sowie das



Vom legendären Beleidigungsduell werden Sie sicherlich noch Ihren Enkeln erzählen.

legendäre Beleidigungs-Duell, indem der obsiegte, der seinem Gegner die saftigsten Schmähungen verpasste. Trotz der keineswegs überirdischen Grafik sorgten die innovative Rätselkost, die schrulligen Charaktere und die unzähligen brillanten Gags für einen überwältigenden Erfolg.

Monkey Island 2: LeChuck´s Revenge (1992)

Die – zumindest bis jetzt – vielleicht beste Folge der Affenserie experimentierte Gott sei Dank nicht allzu sehr am Erfolgsrezept des ersten Teils herum, sondern erweiterte das Konzept lediglich und verbesserte die Steuerung. Der viel länger andauernde Spaß ließ sich in zwei Schwierigkeitsstufen spielen und brillierte mit inspirierten Puzzles. Gags in Hülle und Fülle, eine neuerlich geniale Musikberieselung sowie das Mitwirken vieler bereits aus dem ersten Teil bekannter Charaktere sorgten abermals für einen überwältigenden

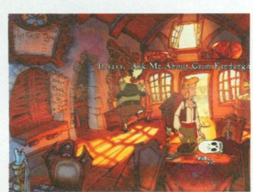


Der zweite - und vielleicht genialste - Teil verfügte über eine verbesserte Bedienung,

Erfolg. Das Finale von Monkey Island 2 ist (je nach Geschmack) entweder eins der besten oder schrecklichsten Ausgänge in der Computerspiel-Geschichte, denn dort entpuppte sich das gesamte Affentheater als ein einziger böser Traum. Eine schwere erzählerische Erblast für jeden Nachfolger.

The Curse of Monkey Island (1997)

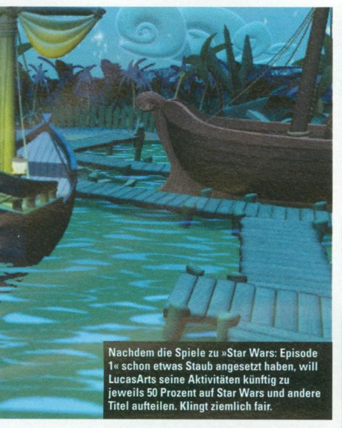
Der lang erwartete dritte Teil erschien endlich 1997, und sah mit seinen trickfilmartigen Animationen und Hintergründen natürlich viel besser aus als die beiden Vorgänger. Mit über 8000 (erstmals) gesprochenen Textzeilen, entsprach der dritte Affe auch dem damals gängigen Genre-Standard. Nur leider ließ die Gag-Qualität an manchen Stellen etwas zu wünschen übrig – hier machte sich Ron Gilberts Fehlen schmerzlich bemerkbar. Einige Abschnitte waren zudem etwas uninspiriert, wie etwa die Wiederholung des legendären Beleidigungs-Schwertkampfes und die integrierten Sub-Spielchen konnten den Witzmangel ebenfalls nicht völlig wettmachen. Fazit: Ein zwar würdiger, aber keinesfalls herausragender Nachfolger.



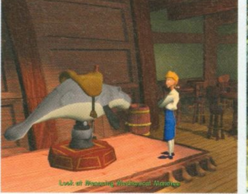




Die Optik von Monkey Island 3 erinnerte sehr an einen Trickfilm aus dem Hause Disney & Co.

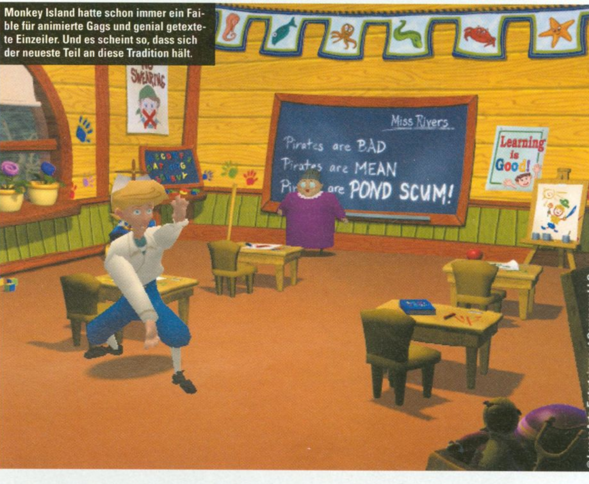


Nachdem die Spiele zu »Star Wars: Episode 1« schon etwas Staub angesetzt haben, will LucasArts seine Aktivitäten künftig zu jeweils 50 Prozent auf Star Wars und andere Titel aufteilen. Klingt ziemlich fair.





Bei den perspektivischen Wechseln wird die Verwandtschaft zu Grim Fandango offensichtlich.



Monkey Island hatte schon immer ein Faible für animierte Gags und genial getextete Einzeiler. Und es scheint so, dass sich der neueste Teil an diese Tradition hält.

→ Stemmle und Clark schuften bereits seit über zehn Jahren für LucasArts und die beiden kennen ihr Handwerk ebenso gut wie die Monkey-Trilogie. Nachdem sie intern ein Weilchen getrennten Projekten nachgingen, haben sie sich nun zusammengerauft. Dabei wurden sie nach ihren eigenen Worten von einer überirdischen Erscheinung zu ihrem nächsten Projekt inspiriert: »Eines Tages, beim Mexikaner, erschien uns inmitten einer Tortilla ein dreidimensionaler Kopf von Guybrush«.

Seine ersten Lorbeeren verdiente sich das Duo mit dem SF-Adventure »The Dig«. Außerdem waren die beiden programmiertechnisch tätig bei »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«, sowie letztmals beim nicht annähernd so erfolgreichen Grafik-Adventure »Sam & Max«, das sicherlich weitaus anspruchsvoller war, als die auf Albernheiten abonnierte Monkey-Serie. Stemmle: »Ursprünglich wollten wir mit Sam & Max mehr in Richtung Monkey gehen. Aufmerksame Spieler konnten eine ganze Menge Running Gags erkennen, die wir aus Monkey Island entliehen hatten, etwa das Benehmen und die rotzfrechen Dialoge der beiden Hauptdarsteller. Was die ganzen Verrücktheiten anbelangt, die wurden sowohl in der Affenserie als auch bei Sam & Max geboten. Dennoch hatte Sam & Max seinen ganz eigenen Charme, wenngleich es nicht ganz das geworden ist, was wir eigentlich mit diesem Projekt vorhatten. Dafür können wir uns jetzt bei Monkey Island 4 austoben und einige Parallelen zu Sam & Max werden wir schon einflechten.« Genau wie in Sam & Max tauchen auch bei Monkey Island 4 Elemente der Popkultur auf. Sicherlich klingen Örtlichkeiten wie die Restaurantkette »Starbuccaneers« oder »Planet Threepwood« für ein Piraten-Adventure etwas weit hergeholt. Aber das Entwicklungsteam ist sich sicher, dass es die richtige Mixtur finden und den Blödsinns-Bogen nicht überspannen wird. »Wir wollen weder ein Zeitgeist-Adventure entwickeln, noch pochen wir auf historische Akkuratesse. Wir meinen, solange die handelnden Personen glaubwürdig bleiben und korrekt in das Geschehen eingebunden werden, ist es auch in Ordnung, wenn wir ein paar aktuelle Bezüge einbauen.«

Das unvermeidliche 3D

Aber all das Gesagte verblasst angesichts der wohl einschneidensten Änderung. All die Puristen, die schon immer gegen die Cartoon-Grafik von Monkey 3 gewettert hatten (welche immerhin dazu führte, dass Guybrushs Kopf als Gesicht zu erkennen war und nicht mehr aus sieben Pixeln bestand), werden wahrscheinlich beim Anblick von Monkey Island 4 schreiend davon rennen, denn dort dominiert lupenreines 3D. Dies ist natürlich keine große Überraschung, sondern wird heutzutage – klammert man besagte Nostalgiker einmal aus - von einem guten Spiel einfach erwartet. Erst recht von einem guten Adventure, das von Natur aus eher statisch ist. Oder, um das Monkey-Island-4-Team noch mal zu Wort kommen zu lassen: »Uns beschlich langsam das Gefühl, dass die Zeit an uns spurlos vorübergezogen ist und da wollten wir nicht blind hinterherlaufen. Außerdem hat uns genervt, dass ständig irgendwelche bebrillten Wichtigtuer um unser Gebäude schlichen, dabei mit bedeutungsvoller Mine komplizierte Wörter wie »Alpha Blending« oder »Trilineare Filterung« vor sich hin murmelten und nicht mal die mickrigste Anekdote etwa über versehentlich deformierte Polygonfiguren auf Lager hatten. Das war ehrlich gesagt auch ein Grund, warum wir uns immer →



»Die Initialzündung: Eines Tages erschien uns ein dreidimensionaler Kopf von Guybrush Threepwood inmitten einer Tortilla.«

Escape from Monkey Island



ADVENTURES – EIN TRAUERSPIEL

»Durchhalten, es kommen bestimmt wieder bessere Zeiten,« lautet das Motto dieses Genres.

In den frühen 90ern, als »The Secret of the Monkey Island« erstmals erschien, wurde der PC noch eindeutig von Rollen- und Abenteuerspielen dominiert. Dies ging so weit, dass fast jedes damalige Spiel zu einem dieser beiden Genres gehörte.
Als Mitte der 90er Jahre plötzlich alle Welt auf Actionspiele abfuhr, waren Rollenspiele auf einmal vom Aussterben bedroht. Inzwischen allerdings stecken RPGs inmitten eines ungeahnten Aufschwungs, sie zählen derzeit zu den beliebtesten Spiele-Genres. Auf so einen Adrenalinschub warten Adventure-Fans bislang vergebens, heutzutage muss man sehr viele Grabbeltische durchwühlen, um überhaupt ein Abenteuer (geschweige denn ein gutes) zu erspähen. Und das schmerzt schon, denn selbst aus heutiger Sicht wirken viele ältere Adventures weit weniger angestaubt als die gleich alten Vertreter der anderen Genres. So können sich Abenteuer wie »Gabriel Knight 2« oder »7th Guest« selbst heute noch durchaus sehen lassen. Warum also sind sie so völlig aus der Mode gekommen?
Zweifelsohne haben sich Adventures deshalb auf dem PC so ausgebreitet, weil sie sehr simpel zu programmieren waren. Die grafische Leistungsfähigkeit der ersten PCs war praktisch nicht vorhanden, eine leichte Übung für jeden halbwegs begabten Programmierer, ein Text-Adventure auf die Beine zu stellen.
Selbst die Entwicklung eines schlichten Grafik-Adventures wie Monkey Island war weitaus einfacher als die eines Arcade-Shooters. Heutzutage allerdings verfügt jeder PC über immense grafische Fähigkeiten, die auch von den Spitzentiteln voll ausgenutzt werden. Daher ist der Entwicklungsaufwand eines Adventures immens in die Höhe geschnellt, langwierige Planungsphasen benötigen inzwischen irre viel Zeit und Geld. Es ist deshalb viel einfacher und kostengünstiger, mal eben einen weiteren »Command & Conquer«-Klon zu entwickeln, als drei Jahre lang Gelder in die Entwicklung eines Adventures zu pumpen – und dabei noch zu riskieren einen Flop zu landen, weil einfach das Genre völlig aus der Mode gekommen ist.
Erschwerend hinzu kommt die heute schnelllebige Zeit. Adventures sind von Natur aus eher gemächlich und die Rätsel verlangen vom Spieler eine gewisse Gehirnakrobatik – und das ist nicht unbedingt das, worauf der auf schnell konsumierbare Arcadekost getrimmte Spieler von heute abfährt. Hand auf´s Herz: Wenn Sie die Wahl hätten, entweder in einem schlicht gestrickten 3D-Shooter ein Stündchen auf Monsterjagd zu gehen oder sich genauso lange in ein schwieriges Rätsel zu verbeißen, was würden Sie bevorzugen? Zur Ehrenrettung sei allerdings gesagt, dass sich LucasArts-Adventures in Europa weitaus besser verkauften als in ihrem Heimatland, den Vereinigten Staaten, denn die US-Freaks stehen noch viel mehr auf spielerisches Fast-Food wie wir.
Schlecht für die Adventures auch, dass Sie genau wie ein Buch nur beim ersten Ansehen Freude bereiten. Zudem gibt es bei Adventures keine Mehrspieleroption – zumindest, wenn Sie Rollenspiele nicht hinzuzählen. Insgesamt sind Adventures halt einfach von der Zeit überrollt worden. Ein Trost bleibt: Gute Adventures werden Sie sorgfältig in Ihrem Gedächtnis aufbewahren, auch wenn die Erinnerungen an all die tollen 3D-Shooter schon längst verblasst sind. Die Monkey-Island-Serie ist der beste Beweis für diese Theorie.



Das erfolgreichste Spiel aller Zeiten ist ein Adventure: »Myst«. Na ja, nennen wir's mal Adventure, das Herumwandern in Landschaften.

Cryos erotische Rheintochter.

Sierra ist vielleicht außer LucasArts die einzige Firma, die Adventures richtig ernst genommen hat. Das Anfang des Jahres erschienene Gabriel Knight 3 war ein mutiger Vorstoß, dem allerdings kein allzu großer Erfolg beschieden war.

Opulente Grafik-Adventures entsprechen heutzutage dem Stil der Zeit – auch wenn dies nicht zwangsläufig zu einem höheren Spielgenuss führt. Cryo zum Beispiel legt oftmals Adventures vor, die allzu sehr auf hübsche vorgerenderte Grafiken setzen, aber den Spielspaß etwas vernachlässigen. So geschehen auch beim »Ring des Nibelungen«.

→ gegen das modische 3D gesperrt haben ... « Dabei besitzt 3D etliche unbestreitbare Vorteile. So ist es schlicht und einfach praktikabel, dass man in 3D eben nicht jede Figur aus mindestens 16 Blickwinkeln neu zeichnen muss, um sie zumindest ansatzweise zu animieren. Dazu kommt die völlige Freiheit in punkto Kamerapositionierung, die dynamische Beleuchtung, ein einheitlicher Designstil und so fort – ganz zu schweigen von versehentlich deformierten Polygonfiguren. Und unter dem Strich überwiegen damit halt die Vorteile, die 3D bietet. »Die große Herausforderung ist, dass trotz 3D der typische Monkey-Stil beibehalten wird und dieser eben dennoch zeitgemäß wirkt. Wir freuen uns immer noch wie die Schneekönige, wenn sich Guybrush etwa einem Objekt oder einem anderen Charakter nähert. Das wirkt vielleicht nicht ganz so ausgefeilt wie bei »Grim Fandango«, denn dort konnte Hauptdarsteller Manny sogar den Kopf nach benutzbaren Objekten drehen, schaut aber dennoch toll aus.«
Die Hintergrundakustik und die Sprachausgabe wurden ebenfalls kräftig aufpoliert, denn laut LucasArts wurden allein für die kurzen Sprachaufnahmen eines Affen über 60 Stimmproben erstellt. In der englischen Version wird einmal mehr Dominic Armato dem Hauptdarsteller seine Stimme leihen, auch LeChuck wird erneut von Earl Boen gesprochen. Dankenswerterweise gibt es bis jetzt noch keinen Hinweis, dass LucasArts wie im dritten Teil nervige Arcade-Subspielchen in Monkey Island 4 integrieren will, denn die wirkten ohnehin nur wie überflüssiger Füllstoff. Das gesamte Spiel dürfte mit rund 30 Stunden Spieldauer in etwa so lang werden



Schaut so etwa eine Tuntenschaukel aus? (unten)
Da besuchen wir doch lieber einen Voodoo-Tempel. (oben)

wie Monkey Island 3. Und da das schockierende Finale von letzterem vielen Guybrush-Fans immer noch in den Knochen stecken dürfte, soll das Ende von Monkey Island 4 »mindestens 20-mal so lang werden wie die Abspänne sämtlicher vorheriger Monkey-Folgen ... aber zusammen genommen«.

Affentheater

Monkey Island 4 wird es sicherlich nicht im Alleingang schaffen, das darbende Adventure-Genre neu zu beleben (siehe auch Extrakasten »Adventurespiele«). Aber es wird bestimmt das beste – und vielleicht auch das einzige - Abenteuer werden, das wir in diesem Jahr zu Gesicht bekommen. Stemmle und Clark beabsichtigen natürlich, das »beste Monkey-Island-Spiel zu machen, das wir können«. Mit ihrer Erfahrung und dem vorzüglichen Ruf, den LucasArts in Adventure-Kreisen genießt, ist auch kaum vorstellbar, dass dieser Titel ein Flop wird.

Sollten Sie die Entwickler mal fragen wollen, warum Monkey Island 4 ein großartiges Spiel ist, bekommen Sie vermutlich als Antwort nur lauter Unsinn. »Das ist sicherlich eine tückische Fangfrage, auf die wir sicherlich nicht hereinfallen werden. Also mal sehen: Einige Leute dürfte wahrscheinlich alleine der Anblick eines mit rosa Plüsch behangenen Piratenschiffs aus den Latschen hauen. Anderen dagegen wird angesichts einer Termite, die sich als Seiltänzer versucht, das Blut in den Kopf schießen. Wieder andere dürften auf die Idee kommen, dass die elegante Gestik, mit der manche Charaktere ihrer Meinung Ausdruck verleihen schlicht nicht von dieser Welt ist. Wahrscheinlich aber sind es einfach die Affen, denn wir lieben Affen, jeder Mensch liebt Affen. Daher wird es in Monkey Island 4 mehr Affen geben als in den Vorgängern. Und zwar in allen drei zusammen. Affen, hordenweise Affen, ganze Legionen von Affen, der Dschungel wird sich vor Affen verdunkeln ... «

... das dürfte bald geschehen, denn bereits im Herbst öffnet der Affenzirkus seine Tore. **(PC Gamer/md)**

WIZARDS & WARRIORS
QUEST FOR THE MAVIN SWORD

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Heuristic Park/Activision
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Oktober 2000
- **Internet:** www.activision.com/games

■ **Besonderheiten:** Sehr klassisches Spielkonzept ■ Kampfsystem in zwei Versionen ■ Stark ausdifferenziertes Magiesystem ■ Quest-orientierte Story ■ Sehr epische Geschichte mit mehreren Startpositionen


Ah, endlich haben wir das lang gesuchte Dorf der Toad People gefunden.

Bereits im September verrieten wir Ihnen einiges zum generellen Hintergrund von D.W. Bradleys neuem Rollenspiel – inzwischen liegt uns eine spielbare Version vor!



Ein Eisballregen löscht die gegnerische Horde von Riesenfröschen aus (leider auch einen unschuldigen Schmetterling). Wir spielten übrigens unter Verwendung des Software-Renderers – Direct3D wird in der Endversion ebenfalls funktionieren.


Lake Nymphs sind nicht so nett, wie sie auf den ersten Blick aussehen!

Manchmal erlebt man ja auch angenehme Überraschungen: Gegenüber einer ganz frühen Fassung, die mir zu Beginn des Sommers mal gezeigt wurde, ist offenkundig, dass das Spiel kräftige Fortschritte gemacht hat.

Vor allem im Bereich der Story und Präsentation – beispielsweise sind die vielen verschiedenen Quests jetzt weitgehend eingebaut, so dass man nun schon richtig spielen kann. Dabei fällt die außerordentlich gelungene (englische) Sprachausgabe auf: Die Sprecher sind sorgfältig ausgesucht, so dass sie zu den jeweils dargestellten NPCs passen, und sie wissen auch offensichtlich, wovon sie da reden. Erstaunlich, wie wenig man eigentlich tun muss – wenn man es nur gut macht -, um den Spieler einzufangen.

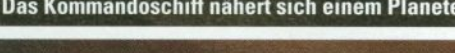
Was die Grafik angeht, so dürfen Sie natürlich nicht die neueste Egoshooter-Engine erwarten, und Freunde von Fullscreen-Darstellung werden vielleicht mit der Screenmaske hadern. Nichtsdestotrotz gefällt uns die atmosphärische Optik schon jetzt recht gut, obwohl sie einstweilen »nur« in niedriger Auflösung mit dem Software-Renderer läuft. Verschiedene Direct3D-Modi mit höherer Auflösung sind jedoch geplant.

Natürlich dürfen Sie auch mal ordentlich mit dem Streitkolben hinlangen, und zwar in zwei Varianten: Echtzeit sowie eine eigentümliche Mixtur aus Echtzeit und Rundensystem. Bei letzterer schlagen alle Gegner einfach fröhlich drauflos, wie man es halt von Echtzeit gewohnt ist – aber eben nur einmal. Währenddessen (und natürlich auch danach) antworten Sie mit Ihren Jungs und können sich dafür so viel Zeit lassen, wie Sie wollen; erst nachdem alle am Kampf Beteiligten einmal agiert haben, beginnt die nächste Runde. Allerdings ist ein Haken dabei, denn je länger Sie grübeln, desto größer ist das Risiko, dass andere in der Nähe befindliche Monster dazustoßen. Generell läuft die Welt nämlich nach wie vor in Echtzeit ab.

Das Zaubersystem erinnert übrigens – wie etliche andere Spielbestandteile auch – sehr an »Wizardry«: mehrere Magieschulen sowie aufgeteiltes Mana je nach Schule. Abgesehen von der Haupt-Story werden Ihnen unterwegs sehr viele Möglichkeiten begegnen, sich in ansprechenden Seiten-Quests zu engagieren (es geht also nicht bloß darum, ein Päckchen von A nach B zu befördern).

Und was schließlich die allgemeine Handhabung, insbesondere das Inventar-Management, angeht, so sahen wir sowohl Licht als auch Schatten. Intelligent sind gute Einfälle wie der, bei manchen Items eine automatische Verteil-Option einzubauen; auf diese Weise lassen sich zum Beispiel Heiltränke ruckzuck gleichmäßig unter den Partymitgliedern aufteilen. Weniger schön ist jedoch die (zumindest bis dato) ziemlich umständliche Verwendung dieser Tränke. Auch ein paar andere Funktionen sind übermäßig kompliziert. Aber bis das Spiel erscheint, ist ja noch ein Weilchen Zeit... **(jn)**

HOMEWORLD: CATACLYSM


Das Kommandoschiff nähert sich einem Planeten.


Gleich mehrere Raumer attackieren mit konzentrierter Feuerkraft ein Ziel.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Barking Dog Studios/ Havas Interactive
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** September 2000
- **Internet:** www.homeworld.sierra.com/cataclysm
- **Besonderheiten:** Basiert auf Homeworld-Engine ■ Verbesserte Bedienung ■ Begrenzte Sichtweite ■ 18 neue Raumschiffe ■ Teleport-Tore


Satte Explosionen und noch mehr Action als beim ersten Homeworld.

Kein richtiger Nachfolger, keine Zusatz-CD, und doch irgendwie ein neues »Homeworld«. Fans des bislang besten Weltraum-Strategiespiels dürfen sich auf Nachschub freuen.

Viele Echtzeit-Strategiespiele werden von den Entwicklern als innovativ gepriesen, nur wenige sind es dann wirklich. Zu den rühmlichen Ausnahmen gehört sicherlich das im Herbst 1999 erschienene »Homeworld«.

Nie zuvor wurden Raumschlachten so packend, farbenfroh und taktisch raffiniert dargestellt wie bei diesem ungewöhnlichen Titel. Zugleich wurde erstmals die dreidimensionale Tiefe des Weltalls brauchbar in ein Strategiespiel integriert.

Leider war die damalige Kampagne etwas kurz und der erfahrene Spieler zu rasch am Ziel angelangt. Wie gut, dass nun bald neue Missionen einschweben werden – jedoch nicht als Zusatz-CD oder offizieller Nachfolger, sondern als eigenständiges Spiel basierend auf der Homeworld-Engine. Der im kanadischen Vancouver angesiedelte Entwickler-Neuling Barking Dog Studios sieht »Homeworld: Cataclysm« pragmatisch als eine Art Homeworld 1.5, obwohl die Zusammenarbeit mit Relic, dem Schöpfer des Original-Homeworld durchaus intensiv war. Schließlich teilte man zeitweise sogar die gleichen Büroräume und dachte schon während der Arbeit an Homeworld über den Ableger Cataclysm nach.

Tod im Asteroidenfeld

Homeworld: Cataclysm wird allerdings nicht nur frische Missionen, sondern auch eine ganze Menge interessanter Neuerungen enthalten. Beispielsweise wurde die Bedienung leicht verbessert und eine Zeitbeschleunigung eingefügt. Lange ereignislose Abschnitte schnurren so auf wenige Sekunden zusammen. Kriegsnebel begrenzt die Reichweite der Sensoren und erhöht den Realismus. Um dennoch nicht den Überblick zu verlieren, dürfen Sie mit einem Wegpunktesystem Patrouillen einrichten. Spezielle, fest vorhandene Sprungtore verkürzen die Distanzen, indem Raumschiffe im Handumdrehen an andere Positionen teleportiert werden. Insgesamt 18 neue Schiffstypen sowie 25 Technologien sorgen für zusätzliche Abwechslung. Neben einem erweiterten Mehrspieler-Modus sind die 17 Einsätze der Solo-Kampagne bemerkenswert. Zeitlich sind die Missionen 15 Jahre nach dem ursprünglichen Homeworld angesiedelt. Sie sind damit beschäftigt den Frieden zu bewahren und kleinere Abwehrgefechte zu führen. Alles wäre weitgehend Routine, wenn nicht eines Tages eine Fregatte verschwinden würde. Als das verschollene Schiff von Ihnen aufgespürt wird, hat sich ein abgrundtief böses, brandgefährliches Wesen dort eingenistet. Das organisch-technische Lebewesen bemächtigt sich erschreckend schnell Ihrer Flotte und entwickelt sich zur größten Bedrohung, der Ihr Volk je ausgesetzt war. Es ist beabsichtigt, dass man bei Mehrspieler-Partien auf Wunsch diese seltsame Spezies übernehmen kann. **(tw)**

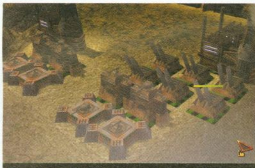

Nach wie vor müssen Rohstoffe abgebaut werden.

THE MOON PROJECT

Mehr Missionen, mehr Einheiten und eine neue Story! Topware bringt das Addon zu »Earth 2150« als eigenständiges Produkt heraus.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Topware Interactive
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** September 2000
- **Internet:** www.moon-project.com, www.topware.de
- **Besonderheiten:** Basen dezentralisiert ■ Neues Terrain: Mond ■ Neue Einheiten (etwa U-Boote, schwere Artillerie) ■ Drei Kampagnen zu je 12 Missionen ■ Schnellere Engine


Die schwere Artillerie kann sehr weit schießen und eignet sich daher für Bombardements aus sicherer Entfernung.



Die Lunar Corporation sichert ihre Basen gern mit Energiezäunen.

Parallel zu den Geschehnissen in Earth 2150 (Menschen flüchten von der Erde: Panik, Wahnsinn, Gewalt – so wie auf der Titanic eben, nur mit Panzern) bastelt die Lunar Corporation auf dem Mond an etwas Geheimnisvollen, das die Aufmerksamkeit der beiden Supermächte erregt.

Hinter dem Projekt Sunlight versteckt sich nämlich nichts anderes als eine gigantische Kanone, die dank der Erdrotation alle möglichen Ziele auf dem Heimatplaneten der Menschheit bestreichen kann. Da jedoch alle Menschen in nächster Zukunft von dort auf den Mars flüchten, mag sie zwar recht bald sinnlos sein, aber das weiß zum Zeitpunkt des Spielbeginns ja keiner.

Was ist neu?

Designer Mirek Dymek gibt zu: »Bei Earth 2150 mussten wir neben den Missionen auch noch die Engine fertig programmieren. Für das Moon Project hatten wir dagegen ein Jahr Zeit, ausschließlich Einsätze zu erstellen. Deswegen wird keine Mission wie die andere.« So sollen Sie etwa alle feindlichen Lager vernichten – aber nicht mit Panzern, sondern per Aufklärungsfahrzeuge, die nicht nachproduziert werden können. Die dürfen dann Atombomber zum Ziel lotsen. Später sollen Sie einen Konvoi eskortieren – Gegner tauchen im zuletzt genannten Fall nicht auf, stattdessen ist der Weg vermint und Sie müssen den Geleitzug mit Hilfe von Elektrozäunen dirigieren. Eine andere Aufgabe besteht darin, eine gegnerische Installation auszuschalten, die in einem Talkessel liegt. Hier hilft nur Artillerie, die über die Berge feuert. Mirek versichert uns, dass immer etwas Besonderes auf Sie wartet und Sie die Aufträge nicht nach Schema F lösen können.

Für jede der drei beteiligten Parteien – Eurasische Dynastie, United Civilized States und Lunar Corporation – gibt es eine eigene, zwölf Aufträge umfassende Kampagne. Außerdem werden Basen nun dreigeteilt: Produktion, Forschung und Recycling finden an unterschiedlichen Orten statt, weswegen der Verlust eines Lagers nicht gleich die komplette Mission entscheiden muss.

Neue Einheiten umfassen schwere Geschütze, die sehr weit schießen können. Sehr unangenehm fallen auch die U-Boote auf, die direkt vor Ihrer Küste plötzlich Atomraketen abfeuern, die ganze Produktionsstätten in Schutt und Asche legen können. Gott sei Dank sind sie vorher auf den Radarschirmen zu sehen.

»Da die Geschwindigkeit der Engine zugenommen hat, kannst Du jetzt weiter herauszoomen«, sagt Mirek. Sehr schön – sorgt das doch für mehr Übersicht. Außerdem läuft das Spiel auf Low-End-Rechnern so flüssiger. Mit einer Testversion rechnen wir übrigens bereits für die nächste Ausgabe. **(mash)**


Eine teuflische Sache sind die mit Atomraketen ausgerüsteten U-Boote, die hier ein paar Einrichtungen zerstören.

»Sie können die Einsätze nicht nach Schema F lösen.«


Ein paar UCS-Kampfläufer räumen mit vorwitzigen ED-Panzern auf.



www.gameit.com

SHOPS:

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421 / 1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

31582 Nienburg
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

33602 Bielefeld
SOFTSALE
Kavalleriestr. 8 - 0521 / 60442

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

86150 Augsburg
WIAL Shop
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87527 Sonthofen
Magic Media
Blumenstraße 17

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

89073 Ulm
Hafengasse 23 – 0731/ 921 64 97

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

PC CD-ROM PREISKNALLER

101. Airborne	24,99
Abe's Oddysee: Oddworld	9,99
Age of Wonders	34,99
Airline Tycoon+Add-on	24,99
Akte Europa	29,99
ALL YOU CAN PLAY:	
Action Pack	34,99
Adventure Pack	34,99
Flugsimulations Pack	34,99
Handels Pack	34,99
Pinball Pack	34,99
Racing Pack	34,99
Sport Pack	34,99
Strategie Pack	34,99
Allstyle Fighter	34,99
Alone in the Dark 3	9,99
Alpha Centauri Classic	29,99
dto. Mission: Alien Crossfire	24,99
Amerzone	24,99
Apache/Havoc	24,99
Arcade Pool 2	24,99
Armored Fist 2 Classic	29,99
Armored Fist 3	29,99
Art of War Vol. 1	29,99
Atari Collection	24,99
Atari Arcade Hits 2	24,99
Atlantis 2 engl.	19,99
Autobahn Raser 1	19,99
Autobahn Raser 2	29,99
Autobahn Total	9,99
Axis & Allies	24,99
Baldur's Gate SAGA	39,99
Balls of Steel	9,99
Baphomets Fluch	14,99
Battle Isle Platinum Edition*	39,99
Battle Zone	24,99
Big Brother - The Game	24,99
Biing 2	39,99
Bleifuss 1	14,99
Bleifuss 2	24,99
Braveheart	29,99
Bundesliga Profi 2000	19,99
Caesar 3	14,99
Caesar Platinum (1-3)	39,99
Catz 4	24,99
Chroniken d.schw. Mondes	24,99
Civilisation: Call to Power	34,99
Civilisation 2: Test of Time	24,99
Colin McRae Rally Classic	24,99
Colonization	9,99
Comanche Gold Classic	29,99
C&C 1: Megabox	29,99
Commandos Double Pack	39,99
Croc 1 Classic	29,99
Dark Project Gold	34,99
Dark Omen + Synd.Wars	34,99
Darkstone	29,99
Deathtrap Dungeon	29,99
Delta Force	29,99
Der Industriegigant Gold	24,99
Der Klomanager	29,99
Der Korsar	24,99
Der Wächter der Schatten	24,99
Descent 3	19,99
Descent 3 - Mercenary	29,99
Die by the Sword US	9,99
Die Siedler 2 Gold	24,99
Die Siedler 3	24,99
dto. Mission 1	14,99
dto. Mission 2 - Amazonen	39,99
Die Völker SP	24,99
Diplomacy	24,99
Dogz 4	24,99
Dune 2000 Classic	29,99
Dungeon Keeper Gold	19,99
DK Gold+Magic Carpet 2	34,99
Dungeon Keeper 2 Classic*	24,99
Dynasty General	29,99
Earth 2140	9,99
Earth 2150	34,99
Earthworm Jim	9,99
Eastern Front	29,99
Eliminator	14,99
Emergency - Fighters for Life	19,99
Euro 2000	39,99
European Airwar	24,99
Extreme Mountain Biking US	14,99
Extreme Pinball	9,99
Extractors	4,99
Flanker 2.0	34,99
Flottenmanöver	24,99
Fly	9,99
Formula One Grand Prix 2	19,99
dto. Manager	24,99
Forsaken	14,99
F1 Racing Sim 2+Addon	9,99
F1 Profi 2000	24,99
F13 Stephen King	39,99
F16 / Mig 29 Double Pack	29,99
F 22 Raptor	29,99
Gabriel Knight Anthology	34,99
Galador	9,99
Game Gallery	14,99
Game Gallery Millenium	39,99
Gangsters	29,99
Gex 3D - Enter the Gecko	29,99
Global Domination	14,99
Gold Games 4	29,99
Gorky 17	34,99
GP 500	29,99
Grand Prix Legends	19,99
Grim Fandango	39,99
GTA 1	19,99
GTA 2	34,99
Gut Gemischt	39,99
Heart of Darkness	24,99
Heavy Gear 2	39,99
Hellcopter	4,99
Heretic 2	24,99
Heretic 2 US	29,99
Hexen 2	14,99
Hexplore	14,99
Holiday Island+Szen.	24,99
Homeworld	24,99
Ibiza Comic Poker	9,99
IF/A-18E Carrier Strike Fighter	14,99
Imperialismus	9,99
Imperialismus 2	34,99
Imperium Galactica 1	9,99
Incubation + Lösung	24,99
Incubation Mission	29,99
Indiana Jones 3+4	22,99
Indiana Jones 5	39,99
Interstate 76 Nitroriders	24,99
Israeli Air Force Classic*	24,99
Jagged Alliance 2	29,99
Jedi Knights + Mission	39,99
Kicker - Der Fußball-Manager	24,99
Killerloop	14,99
Komplett gelöst 3	19,99
Lands of Lore 3	19,99
Larry Collection	29,99
Legacy of Kain: Soul Reaver	24,99
Legendäre Asse (Red Baron 2 + Asse der Tiefe)	34,99
Links LS 2000 - 10 Courses	39,99
Little Big Adventure 1	9,99
Lords of the Realm 2 + Mission	34,99
Lucas Arts: 10 Adventures	34,99
M1 Tank Platoon 2	24,99
Magic: The Gathering	24,99
Magic:: Spells of the Ancient	19,99
Master of Orion 1	9,99
Mech Commander	34,99
Mechwarrior 2	9,99
Mechwarrior 3	24,99
dto. Pirates Moon Add-On US	59,99
Medicopter 117	39,99
Messiah	29,99
Midnight Racing	39,99
Midtown Madness	24,99
Monkey Island 1+2	22,99
Monopoly Junior	14,99
Monopoly Star Wars	24,99
Monopoly WM Edition	9,99
Moorhuhnjagd 1	19,99
Moorhuhnjagd 2*	24,99
Motorcross Madness	29,99
Moto Racer 2 Classic	29,99
Nascar Speed Pack	34,99
Nations - Fighter Command	39,99
Need for Speed 2	9,99
Need for Speed 3 Cl.	29,99
Need for Speed 4	29,99
Nerv Arena	39,99
Newman Haas Racing	14,99
Nice 2 Kingsize	34,99
Nihilist	9,99
Nocturne	19,99
Nox	29,99
Outcast	19,99
Outlaws	24,99
Panzer General IV	39,99
Panzer General	9,99
Passion Pinball	24,99
Patti Pains Bondage Poker	24,99
Peacemaker	34,99
Phantasmagoria 1	24,99
Phoenix	24,99
Pinball Classics Vol. 1	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pirates Gold	9,99
Pizza Syndicate	39,99
dto. Mission	24,99
Police Quest 1+2	24,99
Populous 3	14,99
Prince of Persia	9,99
Prisoner of Ice	9,99
Privateer 2: The Darkening	9,99
Pro Pinball: Big Race USA	24,99
Quest for Glory 5	24,99
Railroad Tycoon 2 Gold Pack	34,99
Rail Road Tycoon DeLuxe	9,99
Rally Championship 2000	39,99
Red Baron 2 Classic	19,99
Red Baron 3D	24,99
Rent-a-Hero	14,99
Revolt	24,99
Ring der Nibelungen	24,99
Road Rash	9,99
Rollcage Stage 2	34,99
RTL Boxen	39,99
Rückkehr nach Krondor	24,99
SAGA – Age of Vikings	24,99
Sanitarium	29,99
Sammy Sosa's Baseball*	39,99
Schleichfahrt	24,99
Sentinel Returns	9,99
Septerra Core	34,99
Seven Kingdoms 2	9,99
Shadowman	14,99
Shadow Company	9,99
Shadow of the Empire	24,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Shanghai Dynasty	24,99
Shanghai Dynasty II	39,99
Silent Service 2	9,99
Silver	29,99
Sim Ant	9,99
Sim Copter	9,99
Sim City Classic	9,99
Sim Farm	9,99
Sim Life	9,99
Sim Tower	9,99
Skat: Grand Ouvert	24,99
Skout	19,99
Solar Crusade	9,99
South Park Luv Shack	9,99
Space Arcade Collection	14,99
Space Clash	39,99
Spirit of Speed	24,99
Sports Car GT Classic	29,99
Sports TV Boxing	24,99
Superbike 99 Classic*	24,99
Star Fleet Command	34,99
Starsiege Universe	34,99
Star Trek: Birth of Federation	9,99
Star Wars: Behind the Magic	29,99
Star Wars: Rebellion	39,99
Star Wars: Dunkle Bedrohung	39,99
Star Wars: Racer	39,99
Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Star Wars: Rucksack	14,99
Starcraft	34,99
dto. Broodwar dt.	29,99
dto. Broodwar engl.	24,99
Streetwars	9,99
Sumpfhühner	24,99
Syndicate Wars	9,99
System Shock 2 Classic*	24,99
Tellurian Defense	9,99
Theme Park	9,99
Theme Park + Theme Hospital	34,99
Theme Park World	29,99
Tiger Woods PGA Tour 2000	9,99
Trophy Bass 4*	19,99
Tomb Raider	39,99
Tomb Raider 2	39,99
Tomb Raider 3	34,99
Tomb Raider 4	39,99
Tombstone 1882*	39,99
Touring Car Championsship 1	24,99
Total Annihilation	9,99
Total Annihilation: Kingdoms	9,99
Transport Tycoon	9,99
Transport Tyc+World Ed.	19,99
Trick Style	14,99
Trivial Pursuit	24,99
Turok 2	14,99
Tzar	34,99
UEFA Champ.League 98/99	14,99
Ultima Race Pro	24,99
Ultimate Nascar Speed Pack	34,99
Unreal Tournament engl.	39,99
Viper Racing 450 PS	19,99
Wall Street Trader	29,99
Warcraft 2: Battlenet	34,99
Wargasm	9,99
Warhammer Collection	24,99
War in the Gulf	9,99
Warzone 2100 Pr. Coll.	29,99
WCW Nitro US	24,99
Western Front	24,99
Wheel of Time SP	29,99
Wing Commander 5	29,99
Worms Classic	14,99
Worms United	19,99
Worms 2	24,99
X-Com - Apocalypse	24,99
X-Wing vs. Tiefighter + Mission	39,99
X-Wing : Alliance	39,99
You don't know Jack 1	19,99
You don't know Jack 2	29,99
Zork-Grand Inquisitor	24,99
Zork Nemesis	9,99

+++ Versandkostenfrei ab 180,00 DM Warenwert !!! +++

PC CD-ROM

12 O'OClock High	69,99
Abomination	69,99
ACM 1918	69,99
Action Man	39,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire 1	39,99
Age of Empires 2	79,99
dto. Khan (Mission)	19,99
dto. Missionen + Kampagnen	24,99
dto. The Conquerors*	54,99
Age of Sail*	74,99
Allegiance edA	69,99
Alone in the Dark 4*	79,99
Alpha Centauri Planetary Pack	49,99
Anno 1602 Königsedition	54,99
dto: Neue Inseln	29,99
Anpfiff: RTL Fußball Manager	74,99
Anstoß 3	79,99
Anstoss Action*	59,99
Aqua*	79,99
Arcatera	69,99
Army Men–Air Tactics	54,99
Army Men in Space	54,99
Army Men - Oper. Meltdown	54,99
Art of War 2	69,99
Asheron's Call	69,99
Asterix-Streit um Gallien	59,99
Atlantis 2 dt.	79,99
B 17 Mighty Eight*	69,99
Baldur's Gate: Icewind Dale	74,99
Baldur's Gate 2*	a.A
Battle Isle 4 incl. Porto	**89,99**
Battle of Britain	69,99
Battle Zone 2	69,99
Billard Nights	64,99
Black & White*	89,99
Blair Witch Project 1*	74,99
Blair Witch Project 2*	74,99
Blizzard Anthology	44,99
Bleem	59,99
Brockhaus-Text & Bild	114,99
Bundesliga Manager 2000	64,99
Bundesliga Stars 2000	74,99
Bundesliga Stars 2001 incl. Porto*	**79,99**
Bundesliga 2001Manager incl. Porto*	**79,99**
Business Tycoon	69,99
Bust a Move 4	54,99
Catan – die erste Insel	69,99
Close Combat Triology US	119,99
Close Combat 4	69,99
Cluedo 3	54,99
Codename Eagle	59,99
Cold Blood*	79,99
Colin McRae Rally 2*	79,99
C&C 3 dt incl. Porto	89,99
C&C 3 engl.	39,99
C&C 3 Feuersturm incl. Porto	**34,99**
C&C 3 Firestorm	39,99
C & C 2 Megabox	54,99
C & C 3 Megabox incl. Porto	**74,99**
C & C: Renegade*	79,99
C & C: Alarmstufe Rot 2*	79,99
Corum II - Dark Lord*	54,99
Creatures 3	69,99
Croc 2	44,99
Crusaders of M&M	74,99
Cultures*	79,99
Daikatana	69,99
Daikatana engl	89,99
Dark Project 2	79,99
Dark Reign 2	69,99
Dark Reign 2 engl	79,99
Delta Force 2	69,99
Demarrage	44,99
Demolition Racer	59,99
Demon World 2 *	74,99
Der Clou 2*	74,99
Der Patrizier 2*	74,99
Der Trainer 2	49,99
Der Urlaubsraser	59,99
Der Verkehrsgigant	72,99
Descent-Freespace 2	64,99
Deus Ex US-Box mit dt. Anl.	74,99
Devil Inside	79,99
Diablo + Mission	34,99
Diablo 2	79,99
Die Gilde*	74,99
Die Siedler 3 + Amazonen	74,99
Die Siedler 3 Gold	84,99
Die Völker Gold	54,99
Dino Crisis	69,99
Dracula Resurrection	69,99
Dragon Fire*	64,99
DSF All Star Tennis 2000	59,99
DSF Ultimate Golf	59,99
DSF Welt Fußball Manager	64,99
Dukes of Hazzard Racing	74,99
Earthworm Jim 3D	59,99
East Front 2	64,99
Encyclopedia Brit. 2000	74,99
dto. Deluxe	114,99
Enemy engaged	69,99
European Super League*	44,99
Evil Dead*	74,99
Everquest: Ruins of Kunark	59,99
Evolva	69,99
Extreme Biker	44,99
F1 Champ. 2000* incl. Porto	**89,99**
F1 2000 incl. Porto	**89,99**
F1 Manager* incl. Porto	**89,99**
F1 World Grand Prix 99	79,99
F 22 Lightning 3	79,99
F/A 18	69,99
F/A 18 Super Hornet	64,99
Falcon 4.0	54,99
Faust	74,99
Fifa 2000 incl. Porto	89,99
Fighting Steel	69,99
Final Fantasy 8	79,99
Fire Team	79,99
Flight Unlimited 3	74,99
Flughafen Manager	54,99
Flying Heroes	74,99
Force Commander	69,99
Ford Racing	69,99
Formel 1 99	69,99
Fritz 6	74,99
Fritz 6 Update	59,99
Frontierland	74,99
Frontschweine*	74,99
Gabriel Knight 3	69,99
Game Maker 2000	89,99
Game Progr. Starter Kit 3.0	69,99
Game Progr. Starter Kit 4.0*	89,99
Giants*	64,99
Gorasul: Lost Souls*	74,99
Gothic *	74,99
GP World	54,99
Grandmaster Chess*	69,99
Grand Prix 3* Incl. porto	89,99
Grand Prix Evolution*	59,99
Grand Theft Auto Special	59,99
Gromada*	74,99
Ground Control	74,99
Gunship 3	69,99
GZSZ Quiz	54,99
Half Life Generation Pack	64,99
dto. Opposing Force	39,99
Hazard	59,99
Heavy Metal FAKK 2*	79,99
Heroes of M&M 3 Double P.	69,99
dto. Expansion Set	44,99
HOMM 3 Shadow of Death	69,99
Heroes of M&M Trilogy*	74,99
Hidden & Dangerous Double	74,99
Homepage Creator	44,99
Homeworld 2: Cataclysm*	64,99
Honda Motocross Grand Prix	69,99
Imperium der Ameisen* incl. Porto	**79,99**
Imperium Galactica 2	69,99
Insane*	74,99
Infestation	44,99
Interstate 82	69,99
Invictus	64,99
I-War Defiance Special Edition	49,99
Jagdverband 44*	64,99
Jet Fighter 4*	74,99
Käfer Total	59,99
Kiss Psycho Circus	74,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Le Mans 24	64,99
Lemmings Revolution	59,99
Links LS Kurs Coll. 4	49,99
Links LS 2000	84,99
Longest Journey	74,99
Lucky Luke	54,99
Majesty	62,99
Martian Gothic: Unification	74,99
Maximum Flight	64,99
Max Payne*	84,99
MDK 2	64,99
Mercedes Benz Truck Racing*	69,99
Messiah	64,99
Metal Fatigue	69,99
Midtown Madness 2*	69,99
Might & Magic 7	74,99
Might & Magic 8*	72,99
Might & Magic Mill.	69,99
Monopoly 2000	59,99
Moon Project*	44,99
Motocross Madness 2	64,99
Music 2000	69,99
NBA 2000 Incl. porto	79,99
Need for Speed 4	79,99
Need for Speed Motor City* incl. Porto	**79,99**
dto: Porsche incl. Porto	**89,99**
NHL 2001* incl. Porto	**89,99**
No One Lives Forever* incl. Porto	**79,99**
Odyssee	74,99
Omikron - The Nomas Soul	79,99
Paris 1313*	59,99
Pharao = Caesar 4	74,99
dto. Mission: Kleopatra*	39,99
PGA Golf 2000*	44,99
Planscape Torment	64,99
Player Manager 2000	69,99
Play the Games Vol. 2	54,99
Play the Games Vol. 3*	64,99
Pokemon Druckstudio blau	44,99
Pokemon Druckstudio rot	44,99
Police Quest Swat 3	64,99
Pro Pinball Collection	64,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	54,99
Rainbow Six Gold	59,99
Rallymasters	69,99
Ran Trainer 3	54,99
Real Never Ending Story*	74,99
Reach for the Stars 2*	69,99
Renegade Racing	64,99
Resident Evil 3*	79,99
Revenant	79,99
Riding Star	69,99
Risiko 2	59,99
Rising Sun	69,99
Roland Garros Tennis 2000	64,99
Roller Coaster Tycoon	49,99
dto. Add-on	34,99
Satanica	59,99
Search & Rescue 2*	64,99
Die Sims	79,99
dto. Mission: Das volle Leben*	29,99
Shadow Quests	44,99
Shadow Watch	74,99
Sheep*	69,99
Shogun	69,99
Sim City 3000 Deutschl.	69,99
Simon the Sorcerer 3*	69,99
Slave Zero	69,99
Soft DVD Max	49,99
Soulbringer	74,99
Spec Ops 2	59,99
StarLancer	84,99
Starship Soldiers	74,99
Star Trek Armada	69,99
Star Trek Captain's Chair	79,99
Star Trek Conquest Online*	a.A.
Star Trek - Der Aufstand	74,99
Star Trek - Klingon Academy	74,99
Star Trek - New Worlds*	64,99
Star Trek - Voyager*	79,99
Star Trek - Star Fleet Comm.	64,99
Star Trek - Voyager	79,99
Star Wars - Droids	39,99
Star Wars - Die neue Welt	39,99
Star Wars - Magie d. Mythos	44,99
Stunt GP	54,99
Sudden Strike*	79,99
Superbike 2000	69,99
Super 1 Karting	69,99
Supreme Snowboarding	69,99
Suzuki Alstare Racing	54,99
Tachyon	69,99
Team Alligator	72,99
Techno Mage*	72,99
Test Drive 6	69,99
Thandor	59,99
Theocrazy	69,99
TNN Outdoors Pro Hunter 2*	74,99
Tony Hawk's Pro Skater	a.A.
Traitors Gate	49,99
Triple Play 2001 Incl. porto	79,99
Trivial Pursuit 2000	59,99
UEFA Manager 2000	74,99
UEFA Champ. League 2000	74,99
Ultima Online Second Age	49,99
Ultima 9 Ascension	69,99
Ultima World Edition	74,99
dto. Renaissance	29,99
Unter schwarzer Flagge	79,99
Urban Chaos	74,99
USAF-US Air Force	69,99
V-Rally 2*	59,99
Vampire dt. oder engl.	89,99
dto. Special-Edition im Sarg	119,99
Vikings	74,99
Virtual Pool Hall	54,99
Virtual Skipper	59,99
Wall Street Tycoon	69,99
Warhammer 40K - Chaos Gate	69,99
Warhammer 40K - Rites of War	69,99
Warlords Battlecry*	74,99
Wet Attack	44,99
Wild Wild West	59,99
Worms: Armageddon	49,99
X–Beyond the Frontier	39,99
dto. Mission X-Tension	34,99
dto. Special Spiel+Mission	59,99
X-Files: The Game	79,99
You don't know Jack 3	74,99
Zeitmaschine	74,99

Sie suchen ein Spiel? Wir haben viele - fragen lohnt sich...















BEQUEM BESTELLEN:



Unsere Bestelladresse für Deutschland:

① Telefon 0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau



Unsere Bestelladresse für Österreich:

Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

+++ Kein Mindestbestellwert +++

ACCESSORIES:

Netzwerkbundle	109,99
CH Flightstick Pro	124,99
CH F 16 Combat Stick	189,99
dto. USB	214,99
CH F 16 Fighter Stick	189,99
CH Flight Stick Pro	124,99
CH Flight Sim Yoke	239,99
CH Flight Sim Yoke USB	269,99
CH Force FX Feedback	169,99
CH Mach 1	34,99
CH Pedals	139,99
CH Pedals Pro	209,99
CH Pedals Pro USB	259,99
CH Throttle	34,99
CH Throttle Pro	179,99
CH Virtual Pilot	169,99
CH Virtual Pilot Pro	179,99
Gravis Analog Pro Joystick	19,99
Gravis Gamepad	19,99

Gravis Gamepad Stinger	49,99
Gravis Xterminator Contr.	99,99
Gravis Xterminator Gamepad	84,99
Gravis Gamepad Pro (USB)	29,99
Logitech:	
Wingman	29,99
Cordless MouseMan Wheel	99,99
Cordless Wheel Maus	64,99
MouseMan Wheel	69,99
Wheel Mouse Optical	69,99
Extreme Digital 3D	69,99
Interceptor	99,99
Force	189,99
Gamepad	44,99
Gamepad Extreme	74,99
Formula	144,99
Formula Force	269,99
Thunderpad	19,99

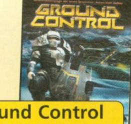
Microsoft Sidewinder:	
Gamepad	54,99
Gamepad Pro	64,99
Dual Strike	89,99
Freestyle Pro	99,99
Plug and Play (USB)	34,99
Precision Pro Joystick	99,99
Force Feedback Pro 2.0 Stick	199,99
Force Feedback Wheel USB	239,99
Precision Racing Wheel	109,99
Intellimouse Explorer	99,99
Intellimouse Optical	79,99
IntelliEye	79,99
Cordless Wheel Maus	59,99
Internet Keyboard	44,99
Natural Keyboard Pro	94,99
Saitek	
Dashboard	39,99

Saitek:	
Game Mouse 2	89,99
(Pad + Mouse)	
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Pad P750	54,99
Cyborg 3D Digital Stick	89,99
Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick	189,99
R4 Racing Wheel	129,99
R4 Force Feedback Wheel	219,99
Guillemot	
Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99
Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD	
Creative Labs	
SB Live 1024 PCI	129,99
SB Live Platin PCI	429,99

SB 4 Point Surr. 1000	144,99
Creative 3D Blaster	
GTS2 32 MB AGP	649,99
Voodoo 5 5500	
64 MB SDRAM 4 x AGP	649,99
Action-Figuren:	
Crash Bandicoot je	24,99
Metal Gear Solid je	24,99
Resident Evil je	24,99
Spawn je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Wing Commander je	19,99



Play the Games 3*
64,99 DM



Ground Control
74,99 DM

Blair Witch*
74,99 DM

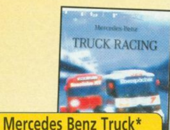
Erscheinungstermine? Verfügbarkeit? Aktuelle Spiele-News und Infos?
Immer aktuell in unserem Online-Shop...
... mit Vorbestellungs-Service! Probier's aus unter www.gameit.com !!!



Heavy Metal: FAKK2*
79,99 DM

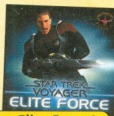


Age II Mission*
54,99 DM



Mercedes Benz Truck*
69,99 DM

Moon Project*
44,99 DM



Voyager - Elite Force*
79,99 DM

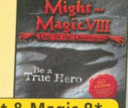


HOMM Trilogy*
74,99 DM

PORTO FREI



Imp. d. Ameisen*
79,99 DM



Might & Magic 8*
72,99 DM



- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 180,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
  (Post / E-mail / Fax / Internet)
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Novalogic
- **Genre:** Action
- **Termin:** 1. Quartal 2001

- **Besonderheiten:** Polygon-Technologie ▪ Storybasiert ▪ Neue Waffen ▪ Fünf individuelle Charaktere ▪ Körperliche Erschöpfung der Charaktere
- **Internet:** www.novalogic.com

Novalogics Delta Force schlägt zum dritten Mal zu! Diesmal bringt das Spiel eine Story, starke Charaktere und eine neue, polygonbasierte Grafik-Engine mit.


Eine starke Truppe: Novalogic legt diesmal weitaus größeren Wert auf Story und Charaktere.

Schlechte Zeiten für den internationalen Terrorismus: Mit zusätzlichen Waffen gehen Sie wieder auf die Pirsch, um die Welt von üblen, antiamerikanischen Kräften zu befreien.

Ach, ist es nicht schön, bei so einer Spezialeinheit zu arbeiten? Man darf den ganzen Tag mit Kanonen herumspielen, sich körperlich betätigen, und alle Leute, die man erschießt, waren ganz sicher ziemlich böse, oder? Der dritte Teil der recht erfolgreichen »Delta Force«-Reihe steht daher ins Haus. Der auffälligste Unterschied dabei ist die völlig umgemodelte Optik.

Keine Voxel mehr?

Komplett 3D-beschleunigt laufen nun die Soldaten durchs Gelände, keine pixeligen Hintergründe mehr: Novalogic verzichtet komplett auf ihre mittlerweile fast zehn Jahre alte Voxel-Technologie. Trotzdem sollen noch große Sichtweiten möglich sein; ab 1000 Metern kommt dann der übliche Nebel zum Einsatz, der Gewehrschüsse über höhere Entfernungen stark behindert.


Explosionen werden wie im Vorgänger als Bitmaps eingefügt. Beim Überqueren offener Flächen vergessen Sie die Vorsicht – rennen Sie lieber.

Dafür soll die Darstellung deutlich schneller werden, die bei »Delta Force 2« selbst auf einem 600MHz-Rechner mit 16-MB-Grafikkarte teils ruckelig war. Auf einem Computer derartigen Kalibers soll »Land Warrior« absolut flüssig laufen. Das wirkt sich besonders in Gebäuden und Räumen aus, die sich so viel detaillierter und schneller abbilden lassen, etwa wie bei einem handelsüblichen 3D-Shooter.

Ein zweiter Nachteil muss ebenfalls kompensiert werden. Es wird natürlich Bodenwuchs und Pflanzen geben, doch auf das aus dem Vorgänger bekannte hohe Gras müssen Sie verzichten. Schade! – das hat sich eigentlich immer sehr gut zum Verstecken geeignet.

Teamwork

Im Gegensatz zu den vorangegangenen zwei Spielen legen die Designer nun großen Wert auf die Hintergrundstory – und seit »Tachyon – The Fringe« wissen wir, dass Novalogic auch dazu in der Lage ist. Die Geschichte dreht sich hier um einen Fünf-Mann-Trupp, der aus individuellen Kämpfern besteht. Im Verlauf der Kampagne übernehmen Sie alle fünf Charaktere, die unterschiedliche Eigenschaften besitzen. Der eine ist ein guter Scharfschütze, während der andere auf Grund seiner kräftigen Konstitution gerne Maschinengewehre mit sich herumschleppt.

Körperliche Anstrengung macht sich im Einsatz bemerkbar: Je mehr Ihr digitales Alter Ego rennen muss, desto schwerer geht sein Atmen. Das schlägt sich dann in der Treffsicherheit nieder: Wenn Sie ihren Kämpen aus vollem Lauf auf den Boden werfen und sofort durch das Zielfernrohr Ihres Scharfschützengewehrs schauen, zittert dort erst mal alles. Schwere Waffen wie Granatwerfer oder MGs erzeugen einen entsprechenden Rückschlag, der die Schussgenauigkeit auch nicht eben erhöht. Diese Effekte haben bei den einzelnen Soldaten unterschiedliche Auswirkungen: Ihr Sniper bekommt seine Atmung viel schneller wieder unter Kontrolle, während der Bodybuilder für das Rattern der großkalibrigen →

»Auf das bekannte hohe Gras müssen Sie verzichten.«

GAME IT!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Unser komplettes Angebot für PC CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD und Dreamcast, mit Online-Bestellmöglichkeit finden Sie im Internet unter
www.gameit.com

SOFTWARE-HIGHLIGHTS OKTOBER 2000
ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

Stand der Preise: 16.08.2000
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!



Autobahn Total
KD **9,99 DM**

Wollten Sie nicht schon immer mal auf der Autobahn so richtig zeigen, was in Ihnen steckt, ohne dabei auf lästige Geschwindigkeitsbegrenzungen achten zu müssen? Mit Autobahn Total haben Sie die Möglichkeit hemmungslos über Deutschlands Autobahnen zu rasen, ganz egal welcher Verkehr gerade herrscht. Die anderen Fahrer werden nur noch einen Wunsch haben: Mit heiler Haut wieder nach Hause zu fahren.



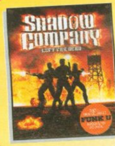
Total Annihilation: Kingdoms
KD **9,99 DM**

Steuere einen Herrscher der vier einzigartigen Rassen, jede mit Ihren eigenen Kampf-Strategien. Befehle über Armeen von Skelett-Bogenschützen, untoten Fußsoldaten, mächtigen Magiern und Drachenreitern. Erobere 3D-Welten aus Wäldern, Wiesen Sümpfen und Gebiergen. Belagere Burgen und Städte.



Need for Speed 4
KD **29,99 DM**

Die achtzehn edlen Sportwagen werden hierbei in keinster Weise geschont. Zur Wahl stehen unter anderem der BMW Z3, der Mercedes SLK oder der Ferrari 550 Maranello. Neben den Luxuskarossen darf sich der Spieler auf acht herrliche Landschaften und wechselnde Tageszeiten freuen. Spektakuläre Rennduelle mit der (deutschen!) Polizei dürfen natürlich nicht fehlen.



Shadow Company
KD **9,99 DM**

Die Shadow Company ist eine schlagkräftige Söldnertruppe, die gegen Bezahlung jegliche Art militärischer Aufgaben übernimmt. Sie wird während einer Mission hinter den feindlichen Linien zurückgelassen und ist von dort an auf sich gestellt. 60 Missionen, zwölf Hauptcharaktere mit verschiedenen Eigenschaften und einer Vielzahl von Ausrüstungsgegenständen.



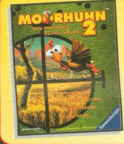
Game Gallery 1
KD **14,99 DM**

Diese Sammlung enthält: Anstoss 2, Constructor, Test Drive 4, Deadlock II, Johnny Herbert Grand Prix, Forsaken, Heroes of Might & Magic II, Bernhard Langer Golf, Judge Dredd Pinball, ...



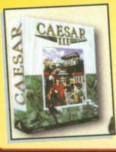
Messiah
KD **29,99 DM**

Bob kann über 40 Spielcharaktere unter seine Kontrolle bringen und somit den Handlangern des Teufels mit immer neuen Methoden das Böse austreiben. Aber Vorsicht. Wenn Bob die schützende Hülle seiner Wirte verläßt, ist er wieder ein kleiner Engel. Schwach, verletzlich und schutzlos...
Bist Du bereit das Werkzeug Gottes zu sein?



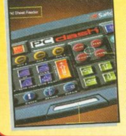
Moorhuhnjagd 2
KD September **24,99 DM**

Das Moorhuhn kehrt zurück! Mit neuen Waffen, neuen Features und noch mehr (versteckten) Zielen ist Spielspaß in einer neuen Dimension garantiert. Wichtigstes Feature: Die Chef-Taste, damit Moorhuhn-Spieler im Büro unentdeckt bleiben...
Alle Informationen rund um das Moorhuhn finden Sie im Internet unter http://www.moorhuhn.de !!!



Caesar 3
KD **9,99 DM**

Alle Wege führen nach Rom! Bei Caesar III baut, regiert und verteidigt der Spieler eine römische Großstadt. Aufbaustrategie steht damit im Vordergrund in diesem gelungenen Mix aus Strategie- und Wirtschaftssimulationsspiel. Allerdings sollte auch die militärische Komponente nicht vernachlässigt werden. Eine Verteidingungsarmee ist bei den eroberungshungrigen Nachbarvölkern unentbehrlich.



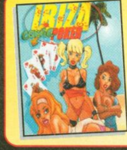
Saitek PC Dash
DA **39,99 DM**

Die neue Dimension, PC-Spiele zu erleben: Einfach eine Command Card einlegen, den Code der Karte einlesen lassen und spielen! Mit PC Dash müssen Sie nie wieder komplizierte Keyboard-Befehle auswendig lernen. Das spezielle Interface ermöglicht Ihnen, individuelle Karten zu entwerfen und einfach zu programmieren. Jede Keyboard-Tastenkombination (Einzelaktion, Steuerungsbefehle oder sogar komplexe Makros) können Befehlen zugeordnet werden (bis zu 180 pro Command Card).



Prince of Persia 3D
KD **9,99 DM**

Grafisch kann der Prince of Persia 3D wie seine Vorgänger bereits Maßstäbe im Genre setzen. Eine saubere 3D Grafikengine mit den unverwechselbaren Animationen macht das Spiel zu einem kleinen Kunstwerk. Die Rätsel sind anspruchsvoll und werden auch den Profi lange vor den Bildschirm bannen.



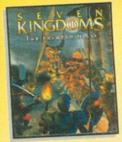
Ibiza Comic Strip Poker
KD **9,99 DM**

Realistisches Pokerspiel im "Wet-Stil"! Viele Menschen denken in kalten Winternächten sehnsüchtig an den heißen Strand von Ibiza. Würden gerne im warmen Sand liegen, umringt von Strandschönheiten und einen Cocktail schlürfen. Mit Ibiza Poker ist dies kein Problem. Ibiza Comic Poker gibt dem Spieler die Möglichkeit, das sommerliche Inselleben zu genießen!



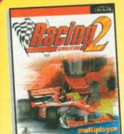
FLY!
KD **9,99 DM**

Ein akkurates Fluggefühl sowie eine sehr schöne Darstellung der Landschaftsgrafiken zeichnen diese Simulation aus. Heben Sie ab und kontrollieren Sie Ihre Maschine. Sie haben die Wahl zwischen Propellermaschinen oder kleineren Jets. Auf das Fluggefühl wurde allergrößter Wert gelegt.



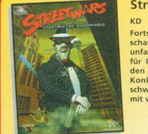
Seven Kingdoms 2
KD **9,99 DM**

Als König eines von sieben Reichen müssen Sie sich gegen Ihre Konkurrenten durchsetzen. Echtzeit-Strategiespiel mit Wirtschafts-, Forschungs- und Diplomatiekomponenten. Einheiten gewinnen an Erfahrung und können in Folgemissionen übernommen werden. Stark verbesserte Grafik.



Racing Simulation 2 plus Renntraining
KD **9,99 DM**

Auf 17 Kursen geht es rund: jeder Rennwagen ist analysiert worden, von der Aerodynamik bis zum Motor. Die Rennstrecken sind absolut detailgetreu nachgebildet, mit allen Änderungen zur vorherigen Saison. Erleben Sie verschiedene Spielmodi vom Einzelrennen bis zum Karrieremodus. Inklusive Renntraining mit Christian Danner.



Streetwars
KD **9,99 DM**

Fortsetzung der bitterbösen Wirtschaftssimulation "Constructor". Mit unfairen Mitteln versuchen Sie, Mieter für Ihre Immobilien zu gewinnen und den Bewohnern der Häuser von Konkurrenzunternehmen das Leben schwer zu machen. Extrem fesselnd und mit viel schwarzem Humor...

Bequem bestellen:

in Deutschland:
- Per Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau
- per Internet: http://www.gameit.com
- per Telefax: 0831-5751555
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Telefon: 0831-575157



in Österreich:
- per Post: Game it! AG - A-6691 Jungholz
- per Telefon: 05676-8372
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Internet: http://www.gameit.com
- Preise x 7,5 = ÖSch

Versand nach Österreich erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Versandkosten in gleicher Höhe wir für Deutschland.

Kein Mindestbestellwert!

Versandkostenfreie Lieferung bei Warenwert über 180,00 DM!

Versandkosten:
- bei schriftlicher Bestellung (Post / Vorkasse / Fax / E-mail / Internet): 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post

Rufen Sie uns an...
0831-575157

MO - FR: 8:00 - 20:00 Uhr
SA: 9:00 - 16:00 Uhr

Game It!-Hotlines:

Konsolen-Spiele: 0190 / 873 268 24
PC-Spiele: 0190 / 873 268 25
Computer: 0190 / 882 419 33
Internet: 0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr * 3,63 DM / Min.

Delta Force: Land Warrior


Ölbohrplattformen gehören zu Ihren Einsatzgebieten genauso wie die Wüste oder der Regenwald.


Auch den beliebten Sniper-Modus finden Sie hier wieder.

→ Schnellfeuergewehre nur ein müdes Lächeln übrig hat.

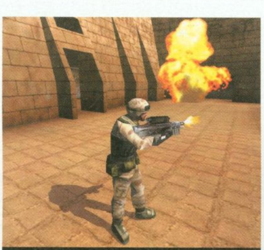
Waffen, Waffen – WAFFEN!

Bei allen Nachfolgern in der Rubrik der Taktik-Shooter ist eine Sache immer besonders wichtig: Welche neuen Schießprügel gibt es? Novalogic verschließt sich dieser Frage natürlich nicht und hat ein paar passende Krachmacher im Angebot. Da wären etwa das Scharfschützengewehr PSG-1 von Heckler& Koch, der halbautomatische Granatwerfer MM-1, eine neue, vollautomatische Schrotflinte und eine Maschinenpistole vom Typ Calico, die 100 Schuss in einem einzelnen Magazin mit sich führt. Für größere Ziele bietet der Waffenwart den AT-4-Raketenwerfer an und dann wäre da noch das FN-7-Maschinengewehr, das durchschlagsstärker als das bisherige SAW-MG ist, welches »nur« Patronen vom Kaliber 5,56-Millimeter verschießt.

Einzigartig ist jedoch die OICW, die »Objective Individual Combat Weapon«. Das ist eine geplante Kombination aus Gewehr und Kanone, die sowohl den M4-Karabiner als auch das M16-Strumgewehr ablösen soll; sie vereinigt ein Gewehr vom Kaliber 5,56-Millimeter und ein 20-Millimeter-Geschütz in sich. Natürlich ist das nicht mit einer 20-Millimeter-Kanone zu vergleichen, wie es zur Flugabwehr oder in Düsenjägern verwendet wird. Für einen einzelnen Schützen ist die Waffe jedoch sehr feuerstark. Auf der OICW thront ein lasergesteuertes Zielfernrohr und ein Video-Monitor mit GPS und Nachtsicht. Angeblich wird es mit diesem Gewehr sogar möglich sein, Gegner zu eliminieren, die sich hinter Bäumen oder Mauern verstecken, da die Splitter bei einem Treffer tödlich wirken sollen.

»Der auffälligste Unterschied ist die völlig umgemodelte Optik.«

Eine weitere Neuerung: Getroffene Feinde hinterlassen ihr Schießgerät, das Sie aufsammeln können, auch wenn das nicht gerade die übliche Taktik derartiger Spezialeinheiten ist. Dank eines leicht verbesserten Schadensmodells halten Sie jetzt auch mit einem Gewehr einen Jeep oder einen Hubschrauber auf, wenn Sie nur oft genug treffen; große Änderungen sind jedoch nicht zu erwarten.

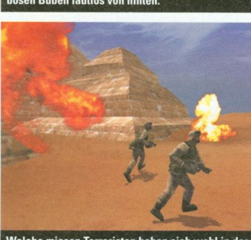

Die neuen Waffen umfassen die »Objective Individual Combat Weapon«, eine Kombination aus Granatwerfer und Gewehr mit allerlei elektronischem Firlefanz.

Gerüchte, Gerüchte

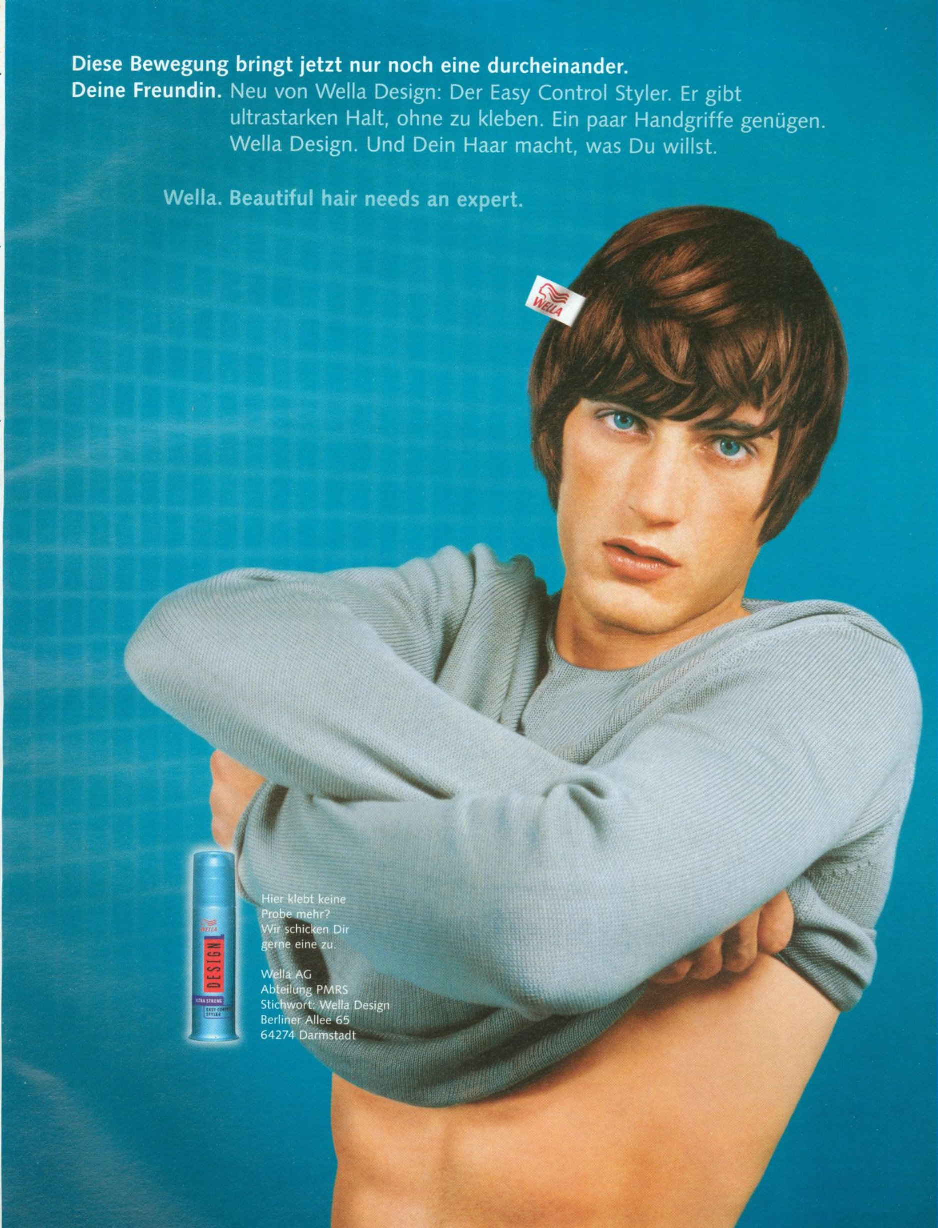
Wahrscheinlich wird »Land Warrior« keinen Karten- und Missions-Editor enthalten; verstörend für alle MOD-Macher. Vielleicht erscheint er ja im nächsten Teil oder einer möglichen »Gold«-Version. Möglicherweise befinden sich zudem fest installierte Geschütze in den Spielarealen, was jedem unangenehm aufstoßen wird, der sich im Feuerbereich eines Granatwerfers befindet. Außerdem überlegen die Designer, ob es nicht möglich sein sollte, im Feld Ausrüstung zwischen den Soldaten auszutauschen – gerade für den Multiplayer-Modus wichtig.

Ganz sicher hingegen ist der Novaworld-Support, mit dem Sie Land Warrior wie alle anderen Titel des kalifornischen Softwarehauses über das Internet ohne zusätzliche Kosten spielen dürfen. **(mash)**


So geht's am unauffälligsten: Erledigen Sie die bösen Buben lautlos von hinten.


Welche miesen Terroristen haben sich wohl in der Nähe der Pyramiden von Gizeh verschanzt?


Indoor-Umgebungen spielen eine größere Rolle und werden dank der neuen Engine hübscher sowie vor allem schneller dargestellt.


Diese Bewegung bringt jetzt nur noch eine durcheinander.
Deine Freundin. Neu von Wella Design: Der Easy Control Styler. Er gibt ultrastarken Halt, ohne zu kleben. Ein paar Handgriffe genügen. Wella Design. Und Dein Haar macht, was Du willst.
Wella. Beautiful hair needs an expert.
WELLA
WELLA
DESIGN
ULTRA STRONG
Hier klebt keine Probe mehr? Wir schicken Dir gerne eine zu.
Wella AG
Abteilung PMRS
Stichwort: Wella Design
Berliner Allee 65
64274 Darmstadt



Special: Spiele-Verpackungen

NICHT VON PAPPE: ABGESANG AUF DIE SPIELE-VERPACKUNG

Das Ende ist nah: Immer mehr Hersteller wollen auf die gewohnten Schachteln verzichten und ihre Spiele-CDs in DVD-Hüllen anbieten. Wir blicken zurück auf eine ausklingende Epoche.

Praktisch jeder Veteran bewahrt irgendwo in seinen Schränken geheime Schätze auf: Schachteln mit Stoffkarten, edlen Prägemotiven, Handbüchern schwer wie Wackersteine, Romane zum Spiel oder 3D-Brillen. Solche leckeren Extras waren nicht nur bei Sonderauflagen zu finden, einige Firmen wie Origin oder Infocom betrachteten diese Beigaben als Standard. Vorbei, vorbei – denn nachdem die normierte Euro-Box schon für mehr Langeweile gesorgt hat, droht nun die öde DVD-Verpackung am Horizont.

Doch was des einen Leid, ist des anderen Freud. Bei einer Leserbefragung im Internet waren die Anhänger der bisherigen Spiele-Packungen in der Minderheit (siehe Diagramm S. 87). Viele Spieler begrüßen die Platzersparnis – und genau dieses Argument führen auch die Hersteller an. Sie wollen kostbare Lagerfläche, Transportkosten und Stellfläche in den Händlerregalen sparen. Die erste Ankündigung zur Umstellung auf DVD-Norm erfolgte vor wenigen Monaten durch Electronic Arts, inzwischen haben sich auch Infogrames und Eidos angeschlossen. Während diese Hersteller allesamt im Herbst mit dem neuen Schachteltyp in die Läden drängen, liefert Take 2 bereits dieser Tage - noch vor allen anderen Konkurrenten - das Action-Spiel »Heavy Metal FAKK 2« im neuen Packungsformat aus.

Der Sieg der Norm

Ob sich dieser Sprint rentieren wird, steht auf einem anderen Blatt. Andere Firmen wie Havas/Sierra, Interplay, Topware und Activision zögern noch. Hauptargument: der Wert des Produkts sei dann nicht mehr auf den ersten Blick erkennbar. Hingegen werden teure Konsolentitel schon länger in unauffälligen Verpackungen zu einem ebenso hohen Preis verkauft. Ein anderes Problem haben Hersteller ausgesprochen umfangreicher Titel, die sie bislang auf mehreren CDs ausliefern müssen. Allerdings wird in absehbarer Zeit sowieso eine echte DVD in der Hülle liegen und den knappen Speicherplatz der CDs vergessen machen. Über kurz oder lang dürfte der Druck des Handels auf die Verweigerer steigen – schließlich möchten besonders die großen Handelsketten ihre Fläche möglichst effektiv nutzen und auch die teuer angeschafften Spezialregale sollen sich rentieren. Wer nicht auf DVD ausliefert, wird es schwer haben seine Produkte unterzubringen. Daher wird wohl in spätestens einem Jahr keine der traditionellen Pappschachteln mehr regulär im Handel sein.

Befürchtungen gibt es von vielen Verbrauchern allerdings bezüglich der Handbücher. Klar, gut gestaltete Spiele verfügen inzwischen über so gelungene Einführungsmissionen, dass eine gedruckte Beschreibung praktisch überflüssig wird. Dünne Heftchen mit den wichtigsten Informationen bringt man auch in einer DVD-Hülle unter – nur bei aufwändigen Simulationen dürfte es Probleme geben. Wer hat schon Lust 400 Seiten selbst auszudrucken, wenn das Handbuch nur als Datei auf der CD gespeichert ist? Doch da das Genre realistischer Simulationen sich sowieso gerade im Niedergang befindet, gibt es Titel mit solchem Erklärungsbedarf derzeit kaum. Schade ist es nur um die Beigaben, die in Zukunft ausschließlich speziellen Sammler-Editionen beiliegen werden.

In den meisten Fällen wird es indes zu keiner großen Änderung kommen, denn in vielen Schachteln befindet sich schon heute vorwiegend muffige Luft. Eine (oft nur noch durch eine Papierhülle geschützte) mickerige CD, plus ein paar Seiten mit Warnhinweisen für Epileptiker rechtfertigen nicht den hohen Transport- und Materialaufwand. Spätestens seit Einführung der Euro-Box sehen die Spiele-Packungen hier zu Lande sowieso recht trist aus, während in Amerika mehr geboten wird. Aufklappbare Motive und originelle Formen machen dort bislang richtig Lust aufs Spiel, während in Deutschland die Euro-Palette der Maßstab aller Dinge ist. Dabei ging es selbst in den USA einst deutlich schlichter zu ...

Sentimental Journey

Begonnen hat alles in den 70er-Jahren. Nur wenige Individualisten und unbedeutende Fir-

men entwickelten beziehungsweise verkauften zu diesem Zeitpunkt Computerspiele. Meist wurden die Disketten oder Kassetten zusammen mit ein paar fotokopierten Anleitungsseiten schlicht in einen Plastikbeutel gesteckt. Auch »Ultima«-Vater und Origin-Gründer Richard Garriott verkaufte sein erstes kommerzielles Produkt noch in solch einem durchsichtigen Plastiktäschchen. Die ersten Exemplare besaßen ein Einlegeblatt mit einem handgemalten Motiv, später wurde eine professionell gedruckte Zeichnung beigefügt. Die Packungsgestaltung war auch der Grund, weshalb Garriott »Ultima 2« (1982) von Sierra vertreiben ließ, denn niemand sonst wollte ihm eine bedruckte Stoffkarte als Beilage zu jedem Verkaufsexemplar zugestehen. Sierra zählte, zusammen mit SSI, zu den Pionieren, die ab 1980 erstmals richtige Schachteln einsetzten. Die Strategieschmiede SSI hatte diese Verpackungsmethode den Brettspielen abgeschaut – entsprechend groß dimensioniert fielen einige der frühen Kartons auch aus. Auf originelle Beigaben setzte hingegen die Firma Infocom – egal ob polierte Steinchen, Karten oder in die Story eingebundene Briefe, die Atmosphäre der ansonsten optisch recht dröge wirkenden Text-Adventures wurde durch solche Extras stets gesteigert.

In den 80er-Jahren herrschte regelrecht Wildwuchs auf dem Verpackungsmarkt. Besonders britische und deutsche Firmen nahmen gerne einfach die gleichen Plastikhülsen, in denen sonst Musikkassetten verkauft wurden. Oft war auch die Gestaltung der abgebildeten Motive wenig geschmackvoll. Nur Ariolasoft stach bei einer Handvoll eigener, deutscher Titel aus der Masse hervor – die Spiele wurden in normalen LP-Plattenhüllen sowie mit bemerkenswert gelungenen Motiven verziert an die Läden geliefert.

Diese Idee hatte man aus Amerika abgekupfert, wenngleich nicht mit der dortigen Eleganz umgesetzt: Electronic Arts nämlich setzte ganz auf Image und lehnte das Design an edle Plattencover an. In den rechteckigen, aufklappbaren Hüllen im Format von Singles steckte eine Diskette sowie ein Anleitungsheft. Besonders die visuelle Gestaltung dieser frühen Spiele-Packungen setzte nie wieder erreichte Maßstäbe. Andere Firmen wie Synapse oder Broderbund folgten dem →

Radar Rat Race (1982; Commodore)

Pitfall (1982; Activision)

DIE KONSOLEN-KINDER

Einige Hersteller ließen sich von den Packungen für Konsolen-Videospiele beeinflussen. Activision orientierte sich an seinen Atari-Produkten und Commodore packte seine Module für den C-64 und VC-20 in schlichte Hüllen.



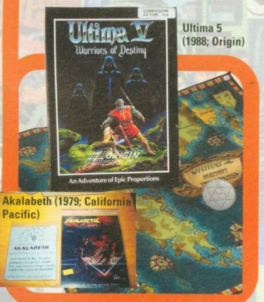
Zork 1 (1983; Infocom)

Leather Goddesses of Phobos (1986; Infocom)

The Lurking Horror (1987; Infocom)

DER KARTEN-MEISTER

Bei seinem ersten veröffentlichten Titel musste sich Richard Garriott noch mit einer Plastiktüte als Verpackung zufrieden geben. Später bestückte er die Spiele seiner Ultima-Reihe mit Stoffkarten oder Schmuckstücken.



Ultima 5 (1988; Origin)

Akalabeth (1979; California Pacific)

DIE BEIGABEN-KÖNIGE

In einer Zeit, als Adventures nur mit reinem Text auskommen mussten, peppte die Firma Infocom ihre Titel mit originellen Zugaben auf. Der Autor dieser Zeilen erschlich sich einst den ermäßigten Eintritt in ein Museum mit dem »The Lurking Horror« beiliegenden fiktiven Studentenausweis. Der echte Ausweis der Uni Essen war in Griechenland zuvor vom Museumspersonal nicht akzeptiert worden.

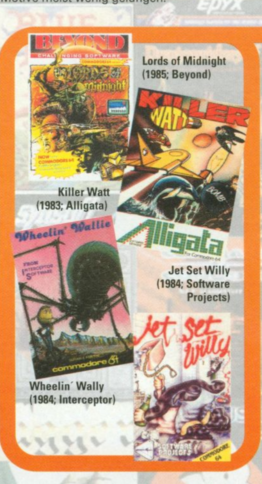
guten Beispiel. Activision hatte zunächst die schon für seine Atari-Videospiele verwendeten Kartons übernommen, löste sich jedoch rasch und schwenkte ebenso auf einen edleren Look um.

Alte Schachteln

Bis zum Ende der 80er-Jahre wurde kräftig herumexperimentiert. Fast alles was machbar war, wurde ausprobiert. Selbst flache Formate – ähnlich der DVD-Verpackungen – waren im Handel erhältlich. Kleinere Schachteln mit hochwertigen Programmen wurden von Kaufhäusern wegen Diebstahlgefahr meist in Glasvitrinen eingeschlossen, während die billigen Kassetten für den Spectrum, den Amstrad (Schneider CPC) oder den C-64 frei zugänglich in Ständern einsortiert waren. Einige Programme waren bereits in sehr kompakten und dünnen Plastikverpackungen verstaut. Obwohl das Format wegen der Größe der 5-Zoll-Disketten ein anderes war, lehnte sich das Design doch an dem von Musik-CDs an. Leider waren die Motive meist wenig gelungen.

Zu Beginn der 90er-Jahre ging der Trend dann deutlich in Richtung der heutigen Größe. Schließlich wurde zur Mitte der Dekade in einer Zusammenarbeit von Herstellern und Handel die Euro-Box als Norm für Europa eingeführt. Nur Budget-Spiele kommen in Abweichung davon in handlichen CD-Hüllen daher – natürlich ebenfalls genormt.

Gleichzeitig wuchs der Wunsch nach besonderen Merkmalen und immer mehr Sammlerausgaben tauchten in limitierter Stückzahl auf. Beigaben oder eine besondere Gestaltung müssen jetzt teuer bezahlt werden. Einziger Hort der Kreativität ist derzeit noch Amerika, wo es bislang noch keine derartige Normierung gibt. Die Betonung liegt dabei auf »bislang«, denn die Pläne zur Umstellung auf DVD-Standard liegen in den Vereinigten Staaten ebenfalls längst in den Schubladen. Sicherlich wird die Mehrheit der Käufer diese Entwicklung genauso stillschweigend akzeptieren, wie den Verlust der oft aufwändigen Plattenalben zu Gunsten kleiner CD-Hüllen in der Musikindustrie. **(tw)**



Lords of Midnight (1985; Beyond)

Killer Watt (1983; Alligata)

Jet Set Willy (1984; Software Projects)

Wheelin´ Wally (1984; Interceptor)

ENGLISCHER GESCHMACK

Böse Zungen behaupten, wer schon zum Frühstück Bohnen in Tomatensoße löffelt, von dem ist kein attraktives Packungsdesign zu erwarten. Tatsächlich sparten die englischen Spielefirmen offenbar gerne an den Verpackungen. Doch die deutschen Titel kamen meist genauso unprofessionell daher.



Jumpman, neues Packungsdesign (1984; Epyx)

Jumpman, ursprüngliche Verpackung (1983; Epyx)

Summer Games (1984; Epyx)

KRIEG

Auch das Thema Krieg kann man gestalterisch völlig unterschiedlich angehen. Nicht jedes Motiv ist gleichermaßen gelungen.



Germany 1985 (1984; SSI)

Ostfront (1997; Mindscape)

AMBITIONEN

Sehr ambitioniert gab sich Epyx. Während die ersten Packungsmotive noch durchaus der üblichen Gestaltung entsprachen, entwarf man bald darauf ein einheitliches, minimalistisches Design. Dieser neuen Linie folgend, wurden auch zuvor schon veröffentlichte Titel mit einer neuen Hülle versehen, wenngleich diese manchmal sogar weniger edel wirkte.

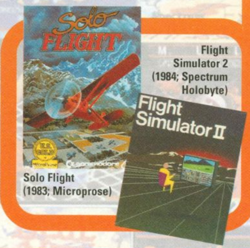
WAS HALTEN SIE VON DER UMSTELLUNG AUF DVD-VERPACKUNGEN?

Antwort	Anteil
Wunderbare Idee! So passen die Packungen besser ins Regal.	35%
Ich werfe die Schachteln eh immer weg.	8%
Die Packungsgröße ist mir egal.	8%
Spiele sind teuer genug, ich erwarte eine große Packung.	12%
Ich sammle Schachteln und will originelle Packungen.	34%

(Quelle: PC Player; Online-Befragung Juli/August 2000; 1187 Stimmen)

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

Während Microprose (man beachte das ursprüngliche Firmenlogo) bei »Solo Flight« schon ganz auf Gefühl setzte, gab sich der »Flight Simulator 2« noch betont minimalistisch. Wenngleich die Schlichtheit durchaus stilvoll und sehr ästetisch war.



Solo Flight (1983; Microprose)



Flight Simulator 2 (1984; Spectrum Holobyte)



Law of the West (1985; Accolade)

Unreal (1998; GT Interactive)

WERBEN MIT DER WAHRHEIT

Nur wenige Hersteller hatten bislang ein so hohes Vertrauen in ihr Produkt, dass sie sogar mit Bildschirmfotos aus dem Spiel auf der Vorderseite warben. Zu den zu recht Mutigen gehörten Accolade mit »Law of the West« und GT-Interactive mit »Unreal«.



Earth 2150, Deutschland (1999; Topware)

Earth 2150, USA (2000; Mattel)

SimCity, Europa (1989; Infogrames)

SimCity, USA (1989; Maxis)

Battlezone (1998; Activision)

Starglider (1986; Raindbird)

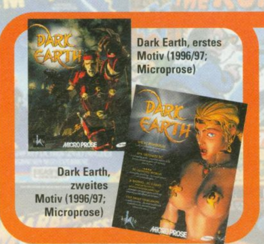
GEPFLEGTE LANGEWEILE

Nicht gerade gelungen war das Covermotiv von »Starglider« aus dem Hause Firebird. Zu abstrakt, zu langweilig, zu geometrisch, schlicht nichts sagend. Dennoch hatten offenbar die Grafiker der »Battlezone«-Packung einige Jahre später nur einen ähnlich begrenzten Einfallsreichtum.

TRANSATLANTISCHE UNTERSCHIEDE

Oft erscheinen die amerikanischen Verpackungen in komplett anderem Design als die europäischen. Diese Politik wird gerne mit dem unterschiedlichen Publikumsgeschmack begründet. Doch mit Sicherheit wirkt das Motiv der US-Version von »Earth 2150« auf die meisten Spieler ansprechender als die deutsche Packungsgestaltung.





Dark Earth, erstes Motiv (1996/97; Microprose)

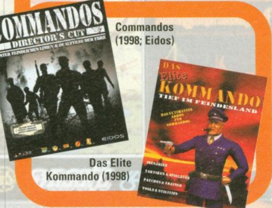
Dark Earth, zweites Motiv (1996/97; Microprose)

DER WEIBLICHE CHARME

Manchmal bewirkt eine Änderung des Covermotivs schon eine deutliche Steigerung der Verkaufszahlen. In diesem Fall stieg die Nachfrage nach einem Austausch der ursprünglichen Grafik gegen das Bild einer holden Maid.

FRECH GEKLAUT

Wenn schon der Inhalt eher dürftig ist, dann möchte manch einer zumindest mit einem großen Hit verwechselt werden. So haben auch die Gestalter des inoffiziellen Add-ons »Das Elite Kommando« sich frech an »Commandos – Hinter feindlichen Linien« orientiert.



Commandos (1998; Eidos)

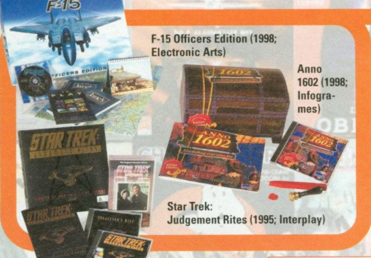
Das Elite Kommando (1998)



Ausgefallene Verpackungen: Army Men 2, Deer Hunter 2, Wolfpack, The Horde.

ECHT ORIGINELL

Manches Packungsdesign ist unbestreitbar originell, selbst wenn der Inhalt nicht immer mithalten kann. Nun ja – das Auge kauft eben mit.



F-15 Officers Edition (1998; Electronic Arts)

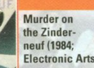
Anno 1602 (1998; Infogrames)

Star Trek: Judgement Rites (1995; Interplay)

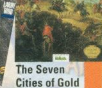
FÜR SAMMLER

Wer mag, kann für einen spürbar höheren Preis recht hübsch gestaltete Sonderausgaben erwerben. Oft liegen aufwändige Beigaben in der Schachtel, manchmal auch nichts.

Hard Hat Mack (1983; Electronic Arts)



Murder on the Zinderneuf (1984; Electronic Arts)



Axis Assassins (1982; Electronic Arts)

One-On-One (1984; Electronic Arts)

The Seven Cities of Gold (1984; Electronic Arts)

UNERREICHTE MASSSTÄBE

Bis heute sind die Verpackungsentwürfe von Electronic Arts unerreicht. Nicht nur das Format, auch die Motive lehnten sich an die Spitzenklasse der Plattenalben an. Durch diese Optik sollte zudem das Image der jeweiligen Spieledesigner als Künstler betont werden – mit Erfolg. Jedes Cover gab den Inhalt des jeweiligen Spiels auch ohne viele Worte wunderbar wieder und erzeugte Atmosphäre. Später lehnten sich auch andere Firmen an diese Vorbilder an.

WIR HABEN GEWÄHLT

Klar, jeder von uns Redakteuren hat seinen eigenen Geschmack – auch bei Spiele-Verpackungen. Und da wir sehr mitteilsam sind, stellen wir Ihnen hier unsere Lieblinge vor:



Wolfpack (1989; Mirrorsoft)

DAMIAN KNAUS

Handgemaltes Artwork und kompakte Verpackung. Leider so kompakt, dass die Kaufhäuser aus Angst vor Dieben das Spiel »Wolfpack« nur hinter verschlossenen Vitrinen präsentierten. Die kleine Konfektschachtel war aber ziemlich robust und besaß das gleiche Gewicht wie ihre großen Kollegen, so dass ein persönliches Erfolgserlebnis nach dem Kauf eigentlich nicht stattfand.



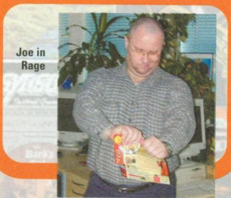
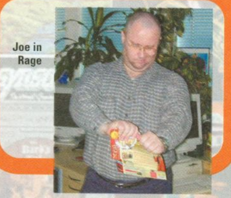
Stonekeep (Interplay)

JOE NETTELBECK

Packungen? Redet dieser Mensch hier tatsächlich von Spiele-Verpackungen? Also, um ehrlich zu sein: Ich finde die Dinger grauenhaft! Sie nehmen tierisch viel Platz weg und dienen höchstens als Staubfänger. Ich werfe Packungen weg und bewahre lediglich das Handbuch mit dem Spiel selbst auf. Jawoll!



Diablo 2 Collector´s Edition (2000; Blizzard)

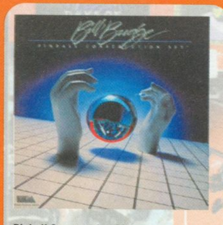


Joe in Rage

ROLAND AUSTINAT

Mein Favorit ist ganz klar der »Stonekeep«-Grabstein mit Hologramm und beiliegendem Taschenbuch – gab's leider nur in den USA. Interplays Schachteln gehören zu den besten: »Fallout« im Überlebens-Set-Querformat mit Ringbuch-Anleitung, »Baldur's Gate« & Co. im Buch-Look mit (Stoff-)Karten und dicken Handbüchern wirken in einer DVD-Hülle einfach nicht.

STEFAN SEIDEL

Außen prangt zwar nur Diablos Totenschädel, die Innenseite der Flappe jedoch verwöhnt das Auge und bietet edel dargebotene Informationen. Besonders wirkungsvoll: Die Gesamtansicht von Kurast, die Appetit auf mehr macht. Genauso sollte eine Spiele-Verpackung sein: Man erfährt einiges über das Programm und wird geradewegs zum Kauf verführt!



Pinball Construction Set (1983; Electronic Arts)

MARTIN SCHNELLE

Meine Lieblings-Spiele-Verpackung ist ganz klar die Special Edition von »Wing Commander 3 – Heart of the Tiger«. Die Riesenschachtel mit der Filmrollen-Kassette gehört einfach in jede Sammlung. Und für den Preis von rund 160 Mark bekam man damals den Soundtrack, eine Making-of-CD und natürlich das schicke T-Shirt. Zur damaligen Zeit, mit dem Aufkommen von real gefilmten Zwischensequenzen, passte alles wie die Faust aufs Auge – einfach herrlich!

Alone-in-the-Dark-Trilogie (Infogrames)

MANFRED DUY

Die kompakte Umhüllung dieser mega-seltenen Spezialausgabe der »Alone in the Dark«-Trilogie zählt schon seit langem zu meinen liebsten Spiele-Schachteln. Zwar schaut sie relativ unspektakulär aus, dafür leuchtet die giftgrüne, phosphoreszierende Farbe hübsch gruselig im Dunkeln. Zweiter Vorteil: Sie ist robust, da aus stabilem Karton, und nimmt dafür, dass sie immerhin drei CDs beherbergt wenig Platz in Anspruch. Letzteren Vorteil würden Sie besonders zu schätzen wissen, wenn Sie so wie ich Hunderte von Spielen in einem Winz-Zimmer unterbringen müssten, das offensichtlich für Pygmäen entworfen wurde.



Wing Commander 3 (Origin)

THOMAS WERNER

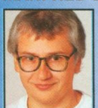
Ganz klar gehört eine Verpackung aus den Gründerjahren von Electronic Arts zu meinen Favoriten. Der »Pinball Construction Set« ist ein wunderbares Beispiel für die Genialität, mit der Electronic Arts damals Spiele-Hüllen gestaltete.


Foto: Daniel Josefsohn
edding
Fett MTV: Mo.-Fr. 21.30-22.00 Uhr www.mtvhome.de/fett


2
DB
Fett by Gawky
MUSIC TELEVISION®
AIMAQ · RAPP · STOLLE

ROLLENSPIELCHEN

MANFRED DUY



Was ist das Schönste an einem Rollenspiel? Dass ich mich endlich mal als echter Held fühlen darf, dem allerorts Bewunderung entgegenschlägt. Ob ich nun durch die Landschaften von »Baldur´s Gate«, »Diablo 2«, »Icewind Dale« oder »Might and Magic« streife, überall wird meine Truppe von einer begeisterten Bevölkerung umjubelt.
Das ist aber eigentlich auch das Mindeste, denn schließlich rette ich all diesen Bauchpinslern Haus und Heimat sowie nicht selten sogar das Leben. Wenn mich aber die jeweilige Bevölkerung (verdientermaßen!) als gottgleichen Helden verehrt, dem man zu ewigem Dank verpflichtet ist, warum nehmen mich diese raffgierigen Halunken dann ständig aus wie eine Weihnachtsgans? Selbst für die schäbigsten Stiefel habe ich absolute Wucherpreise zu berappen, wenn ich dagegen selbst einen Gegenstand versilbern möchte, sinken die Preise

»Dieses undankbare Lumpenpack.«

sofort ins Bodenlose. Ein zuvor noch unbezahlbar teures Wunderschwert ist dann – Simsalabim - nur noch ein paar Kupferstücke wert. Angesichts eines derart schamlosen Geschäftsgebarens klingen die Huldigungen der Einwohner wie heuchlerischer Hohn und lassen einen unschönen Verdacht aufkommen: Könnte es etwa sein, dass sich dieses undankbare Lumpenpack nur darüber freut, endlich einen Dummen gefunden zu haben, an dem man sich eine goldene Nase verdienen kann?

PC PLAYER SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.



Das PC-Player-Testteam



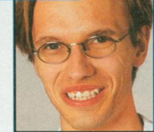
ROLAND AUSTINAT (ra)

- **Lieblings-Genres**
  (Action-)Adventures, Geschicklichkeits- und Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Diverse Interpreten: The Best of cookin'
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Icewind Dale
  Deus Ex
- **Auf meinem Nachttisch**
  dran 6/2000
- **Ich freue mich auf**
  Die X-Box
  Die PlayStation2
  Die Video Games



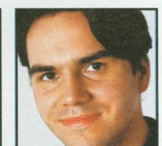
MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Pixies: Bossanova
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2
  Icewind Dale
  Cleopatra
- **Auf meinem Nachttisch**
  Entstaubtes Foto meiner reichen Erbtante
- **Ich freue mich auf**
  Panzer General: Unternehmen Barbarossa
  ... Besuch meiner Erbtante



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres**
  Rennspiele, Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Herb Alpert & The Tijuana Brass: Classics Volume 1
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Icewind Dale
  Diablo 2
  Delta Force 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Isaac Asimov: Ich, der Robot
- **Ich freue mich auf**
  Baldur's Gate 2
  Colin McRae Rally 2
  X-Com Alliance



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  The Corrs: In Blue
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Star Trek: Klingon Academy
  Vampire: Die Maskerade
  Win DVD 2000
- **Auf meinem Nachttisch**
  Mein altes CD-ROM-Laufwerk
- **Ich freue mich auf**
  Die Siedler 4
  Sacrifice
  Stupid Invaders



LUC MARTIN (luc)

- **Lieblings-Genres**
  Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Action
- **In meinem CD-Spieler**
  Deine Lakaien: Kasmodiah
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Tales of the Sword Coast (in Vorbereitung auf Baldur's Gate 2)
- **Auf meinem Nachttisch**
  Das D&D 3rd Edition Player's Handbook
- **Ich freue mich auf**
  Baldur's Gate 2
  Warlords 4
  Morrowind

TESTS

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an um einen weiteren Meinungskästen beizusteuern.

Wertungsskala	
0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so lecker-leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

GOLD PLAYER PC PLAYER

DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

WERTUNG STARLANCER STAGE 2

PRO / CONTRA	Kategorie	Wert
▲ PRO	GRAFIK:	80
Gelungene Atmosphäre	SOUND:	80
Rundumsicht	EINSTIEG:	90
Interessante Story	KOMPLEXITÄT:	60
Geringe Rätseldichte	STEUERUNG:	90
▼ CONTRA: Rätsel einfach; Spiel ist zu kurz	MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **83**



JOE NETTELBECK (jn)
- **Lieblings-Genres** Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiel
- **In meinem CD-Spieler** Marianne Faithfull: Broken English
- **Auf der Privat-Festplatte** Diablo 2, Icewind Dale
- **Auf meinem Nachttisch** C.J. Cherryh: Tore ins Chaos – Der Morgaine-Zyklus
- **Ich freue mich auf** Arcanum, Baldur's Gate 2



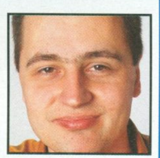
JOCHEN RIST (jr)
- **Lieblings-Genre** Ego-Shooter
- **DVD des Monats** Planet of the Apes: The Evolution
- **Auf der Privat-Festplatte** Heavy Metal F.A.K.K. 2, Kiss Psycho Circus, The Longest Journey, Windows ME
- **In meinem Papierkorb** Windows 98 SE
- **Ich freue mich auf** Escape from Monkey Island, Red Faction



STEFAN SEIDEL (st)
- **Lieblings-Genres** Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler** Reinhard Mey: Einhandsegler
- **Auf der Privat-Festplatte** Diablo 2 (englisch), Grand Prix 3
- **Auf meinem Nachttisch** Mein neuer Radiowecker – endlich Schluss mit nervtötendem Gepiepse am Morgen!
- **Ich freue mich auf** Anno 1503



MARTIN SCHNELLE (mash)
- **Lieblings-Genres** Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler** Lene Marlin: Playing My Game
- **Auf der Privat-Festplatte** Diablo 2, Grand Prix 3
- **Auf meinem Nachttisch** Emily Brontë: Sturmhöhe
- **Ich freue mich auf** Duke Nukem Forever, Alarmstufe Rot 2, Midtown Madness 2



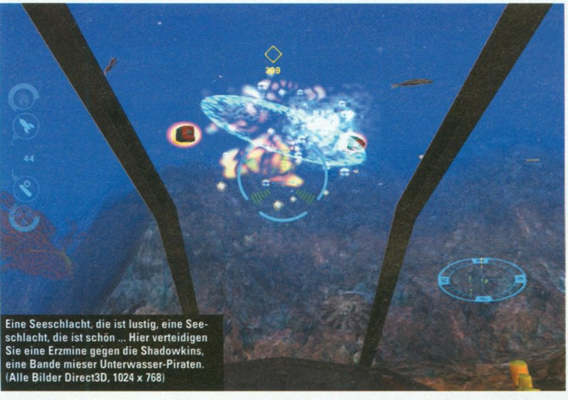
THOMAS WERNER (tw)
- **Lieblings-Genres** Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler** Anne Clark u. Martyn Bates: Just After Sunset
- **Auf der Privat-Festplatte** Kiss Psycho Circus, Grand Prix 3
- **Auf meinem Nachttisch** Val McDermid: Das Lied der Sirenen
- **Ich freue mich auf** Die Xbox, Duke Nukem Forever, Battle Realms

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DEEP FIGHTER

HERSTELLER: Criterion Studios/Ubi Soft **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte **INTERNET:** www.ubisoft.de, www.criterionstudios.com

Die Tiefsee birgt mehr Geheimnisse als wir denken. Steigen Sie in Ihr Mini-U-Boot und erforschen Sie den Meeresgrund – wenn es sein muss mit Waffengewalt!


Eine Seeschlacht, die ist lustig, eine Seeschlacht, die ist schön ... Hier verteidigen Sie eine Erzmine gegen die Shadowkins, eine Bande mieser Unterwasser-Piraten. (Alle Bilder Direct3D, 1024 x 768)


Mit einer Sicherung für die Stromversorgung im Schlepptau kümmern Sie sich um lästige Unterwasser-Fauna.

Ob es die Winzlinge in »Gullivers Reisen«, die Siganesen aus Perry Rhodan oder die Schlümpfe sind – Kleinwüchsige haben es Schreiberlingen schon immer angetan.

Und so verwundert es gar nicht, dass doch tatsächlich ein Haufen von diesen Gnomen auf dem Meeresboden hausen soll. Sie ernähren sich von Fisch, den sie in Unterwasser-Farmen züchten, und erfreuen sich ihres Lebens. Obwohl, das tun sie eigentlich nicht. Denn die bösen Shadowkins bedrohen sie, miese, aber trotzdem genauso winzige Piraten. Selbst die einheimische Fauna - wie Quallen, Piranhas und Seespinnen, die Energieblitze verschießen - hat sie aufs Korn genommen. Dazu kommen noch seismische Unregelmäßigkeiten, und weil schon Kieselsteine übelste Verwüstungen anrichten können, wollen unsere See-Äffchen umziehen. Und zwar mit Sack und Pack, weswegen sie putzig an einem Riesenschiff werkeln, in das alle passen sollen: eine Art unterseeische Arche Noah für Wichtelmännchen.

Doch bis das Super-U-Boot fertig ist, müssen eine Menge Probleme erledigt werden.

Jawohl, Sir!

Anders als im Quasi-Vorgänger »Sub Culture« übernehmen Sie hier nicht die Rolle eines Söldners, sondern Sie sind ein Mitglied der Streitkräfte des kleinen Unterwasser-Reiches. Unter dem Codenamen »Moräne 2« gibt Ihnen Admiral Lynn Aufträge, die Sie mit Hilfe eines Tauchfahrzeuges durchführen. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Vehikel, doch leider können Sie

»Kein vernünftiges Unterwasser-Vergnügen ohne geheimnisvolle Abgründe.«

FAKTEN

- 7 fahrbare U-Boote
- 12 Waffen
- 10 nützliche Bord-Gegenstände
- 36 Missionen in 5 Akten
- 11 Multiplayer-Karten
- 3 sehr große Spielareale


Mit dem Magnethaken lassen sich auch riesige Schalter umlegen.


Gaaaanz, ganz selten dürfen Sie auch ein größeres Gebäude in die Luft sprengen.


Einige der Kreaturen scheinen aus dem Cameron-Film »The Abyss« entflohen zu sein.

»James-Cameron-Fans werden gleich die Parallelen zu seinem Film »The Abyss« auffallen.«

weder Boot noch Ausrüstung auswählen, alles wird vorgegeben. Müssen Sie in den ersten Missionen noch mit einer kleinen Nuckelpinne vorlieb nehmen, rücken Ihre Vorgesetzten schon bald ein schnelleres Schiffchen heraus. Und bevor Sie geheime Prototypen steuern dürfen, wartet noch eine Art Tauchpanzer auf Rädern, der auch schwimmen kann. In manchen Missionen hängt ein ROV (Remote operated vehicle = ferngesteuertes Fahrzeug) unter Ihrem Boot; das können Sie abkoppeln und dann fernsteuern.

Ansonsten locken Sie Fische mit einem Schallgenerator an, schleppen Dinge per Magnetkupplung ab, saugen Nützliches in Ihren Laderaum oder feuern Fackeln ab, die in der Tiefsee oder in Tunneln sehr brauchbar sind. Ihre Bewaffnung besteht aus einer Plasmakanone, zielsuchenden Torpedos oder Laserstrahlen. Darüber hinaus können Sie Minen legen und per Fernsteuerung zünden.






Außer mit Videosequenzen wird die Story auch in der Spiel-Engine weitererzählt. Hier flüchtet gerade die Besatzung einer seismischen Forschungsstation vor deren Zerstörung.

Käpt'n, wohin geht die Reise?

In Ihrem Heimareal warten die ersten Probleme. Da werden U-Boote von Felsbrocken verschüttet und müssen befreit werden oder die Marine schlägt angreifende Quallen zurück, die den Minen Schwierigkeiten bereiten. Aber auch in den tropischen Gewässern (die eher wie ein Tümpel aussehen) der Shadowkin warten Einsätze, und später gelangen Sie dank einer Raum-Zeit-Falte sogar nach Atlantis, wo wertvolle Artefakte warten.

Kein vernünftiges Unterwasser-Vergnügen ohne geheimnisvolle Abgründe. Nur mit speziell ausgerüsteten Fahrzeugen können Sie so tief tauchen, ohne zerquetscht zu werden. Dort lauert eine eigene Fauna auf Sie, und James-Cameron-Fans werden gleich die Parallelen zu seinem Film »The Abyss« auffallen. Zwar befindet sich keine gigantische Stadt auf dem Meeresboden, aber lustige, transparente Kreaturen, die Ihnen helfen. Doch es gibt auch böse Aliens, die Ihnen bald den Schiffszwieback vermiesen.

Zuweilen warten Endgegner auf Sie, die spezielle Strategien haben und nur auf bestimmte Art und Weise vernichtet werden können – das erinnert stark an die horizontal und vertikal scrollenden Ballerspiele aus seligen Konsolentagen. Zum Teil müssen Sie aber auch Hirnschmalz und Orientierungsvermögen unter Beweis stellen. Da ist nämlich beispielsweise ein gesunkenes Atom-U-Boot, in dem die Navigation gar nicht so einfach ist. Gut, dass Sie Ihr ROV dabei haben →


In einigen Missionen bemannen Sie einen Geschützturm.


In den Videos spielen doch oscarverdächtige Figuren mit.

Deep Fighter

→ und zum Öffnen diverser Türen benutzen können.

Drei Jahre und nix?

Die Optik erinnert stark an Sub Culture. Die U-Boote mögen ein paar Polygone mehr haben als früher, aber trotzdem fühlt man sich angesichts der Landschaften nach Spitzbergen versetzt. Das können Sie ruhig wörtlich nehmen, denn die Unterwasser-Berge scheinen nur spitze und kantige Formen zu kennen. Dazu kommt die mickrige Sichtweite. Selbst in den späteren Missionen bekommen Sie Ihr Generationen-Schiff nicht komplett zu Gesicht, da immer Teile im Nebel verschwinden.

Das hat natürlich den Vorteil, dass Deep Fighter selbst unter der höchsten Auflösung in 32-Bit Farbtiefe mit vielen Objekten auf dem Schirm immer noch ruckelfrei läuft. Erwähnung verdienen auch die Video-Sequenzen. Die bekommen Sie zwar eher selten zu Gesicht - und sie sind eigentlich nur schmückendes Beiwerk denn spannendes Story-Element -, doch mit Professor Joh taucht mal wieder der obligatorisch zerstreute, aber geniale Wissenschaftler auf. Übrigens: Die deutsche Sprachversion haben wir noch nicht gehört, doch im Original hören sich die Shadowkins an wie Butt-head. **(mash)**


Au weia! Eine Moräne als Zwischengegner!



MARTIN SCHNELLE

Schade: Das Handels- und Söldner-Element aus Sub Culture fällt hier völlig weg. Dafür kann man den Designer nicht vorwerfen, dass das Spiel immer gleich ablaufen würde. Im vermeintlichen Abwechslungsreichtum sehe ich aber ein Problem: Während viele Einsätze nach dem Wing-Commander-Schema ablaufen (zerstöre dieses Schiff und jene Bösewichter), wechseln andere ins Action-Adventure-Genre, da Sie Schalter umlegen und kleine Rätsel lösen. Die Endgegner der einzelnen Akte wiederum erinnern an die aus Konsolen-Ballerspielen. Mag Sub Culture vor knapp drei Jahren auch noch gut ausgesehen haben, ist doch mittlerweile der Grafik-Standard stark gestiegen. Deep Fighter sieht jedoch noch fast genauso aus wie sein Vorgänger. Fazit: Verschenktes Potenzial, aber immer noch nett.

»Verschenktes Potenzial, aber immer noch nett«

WERTUNG DEEP FIGHTER

▲ PRO
- ABWECHSLUNGSREICH
- ADVENTURE-ELEMENTE

▼ CONTRA
- GRAFIK POLYGONARM
- UNENTSCHLOSSENES SPIELDESIGN

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	60



Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

SEARCH AND RESCUE 2

HERSTELLER: Interactive Visions/Swing Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte, **www.interactivevisions.com, www.swing-games.com**

Schon für Ende 1998 angekündigt, ist er nun da: der zweite Teil der Rettungsflieger. Wobei dies auch der inoffizielle Nachfolger des »Medicopters« ist.

Ein Bergsteiger hängt an einer Klippe, verletzt – er kann sich selbst nicht helfen! Da müssen Sie ran, denn Sie sind der Pilot eines Rettungshubschraubers.

Also schwingen Sie sich in Ihren Dolphin HH65 und fliegen los. Aber den Mann hat es so schwer erwischt, dass er sich nicht mehr selbst anseilen kann. Gott sei Dank sitzt neben Ihnen Ihr treuer Co-Pilot, der sich jetzt an der Seilwinde herunterlässt, den verunglückten Klettermaxe schnappt und wieder hochkommt. Nun müssen Sie ihn nur noch im nächstgelegenen Krankenhaus abliefern. Doch was ist das? Turbulenzen und Böen kommen auf. Sie machen die Landung auf dem Dach des Hospitals zu einem Balanceakt. Auf Grund Ihrer langjährigen Erfahrung setzt der schwere Hubschrauber jedoch sicher auf, und die Mission ist erfolgreich beendet.

Macht das eigentlich noch Spaß?

Hört sich spannend an? Ist es auch, bis Sie den fünften oder sechsten Einsatz fliegen. Denn schon nach kurzer Zeit stellen Sie fest, dass Sie immer dasselbe tun; nur liegen die Opfer auch mal an Deck eines Schiffes oder neben einem Autowrack. Dazu dürfen Sie hin und wieder Ersatzteile zu einem Kriegsschiff oder eine Crew zu einer Bohrinsel bringen – noch langweiliger. Dabei stimmt in diesem Programm ansonsten alles: Die Grafik ist mittelmäßig hübsch, das Flugmodell im realistischen Modus auch für Fortgeschrittene herausfordernd. Dazu setzen Sie einiges Bergungsgerät ein wie Tragen und Haken, manchmal hilft nichts anderes als zu landen und ein Team hinauszuschicken.

Nur die Fahrstuhlmusik aus dem ersten Teil findet sich auch hier wieder. Warmduscher können zudem den Auftrag in der Luft und sogar über dem Ziel beginnen, alle anderen schätzen den Zeitsprung-Modus. **(mash)**



Die eine oder andere Stadt liegt im Gelände – inklusive Hospital. (1280x1024, alle Bilder Direct3D)

Hier kommt die ablösende Crew für die Bohrinsel! (1280x1024)



Vooorsichtig, langsam – die Verletzten dieses Bootunglücks werden mit der Trage geborgen. (960x720)

MARTIN SCHNELLE

Hier gibt es mal das, was die meisten zivilen Flugsimulation vermissen lassen: Missionen, Fliegen nicht nur um des Fliegens willen. Und es ist ja auch mal ganz erfrischend, nicht immer mit einem schwerbewaffneten Helikopter Panzer zu jagen. Leider sind die Einsätze noch weniger abwechslungsreich als im Vorgänger, wo zumindest mal ein Vulkan ausbrach. Aber jetzt gibt es wenigstens einen Karriere-Modus. Das Flugmodell sucht fast seinesgleichen. Sie werden jedenfalls im realistischen Modus feststellen, wie schwierig es ist, nach schnellem Flug genau richtig über der Unfallstelle stehen zu bleiben und die Kiste überhaupt in der Luft zu halten! Das hat aber auch den Nachteil, dass SAR2 absolut nicht für Einsteiger geeignet ist.

»Für Einsteiger absolut nicht geeignet.«

FAKTEN

- 42 Missionen
- Kampagne mit Zufallseinsätzen
- 1 Hubschrauber
- 10 verschiedene Fluggebiete
- Zwei verschiedene Flugmodelle

WERTUNG SEARCH AND RESCUE 2

▲ PRO
- FRIEDLICHES SZENARIO
- GUTES FLUGMODELL

▼ CONTRA
- EINSTEIGERUNTAUGLICH
- WENIG ABWECHSLUNG

GRAFIK:	50
SOUND:	50
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **62**

Rollenspiel für Könner

VAMPIRE: REDEMPTION VERSION 1.1

HERSTELLER: Nihilistic/Activision **TESTVERSION:** Gepatchte Fassung 1.1 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MB RAM **www.activision.de**



Der Geist des alten Königs bewacht sie, ...

... die Reliquie, welche Sie für Prinz Brandl besorgen müssen!

Öfter mal was Neues: Nachtests von deutschen Versionen sind in der PC Player keine Seltenheit – Neubeurteilungen einer gepatchten Fassung hingegen schon.

FAKTEN

- 2 unterschiedliche Epochen (Mittelalter und Gegenwart)
- Bis zu 4 Partymitglieder
- 4 Städte mit jeweils etlichen Dungeons
- Sehr lineare Handlung
- Das Rollenspiel mit der derzeit wohl schönsten Grafik

Beim in der vorletzten PC Player-Ausgabe getesteten Rollenspiel »Vampire« bot sich eine solche Verfahrensweise an, da der Patch einige grundsätzliche Verbesserungen versprach, die weit über das bloße Flicken von Programmfehlern hinausgehen sollten. Was hat's nun also gebracht?

Speicherprobleme

Hier gibt es nichts weiter zu bemängeln. Sie können nunmehr an jeder Stelle speichern, auch die Gefahr des unabsichtlichen Überschreibens von Autosave-Spielständen wurde entschärft. Sie bekommen nämlich ab sofort eine Warnmeldung, bevor etwa der Befehl »New Game« tatsächlich ausgeführt wird.

Pause-Option

Angesichts vieler unübersichtlicher Kämpfe hat Nihilistic die Möglichkeit eingeführt, das Spiel anzuhalten. So können Sie sich in Ruhe orientieren und gleichzeitig Befehle erteilen. Theoretisch jedenfalls, denn zumindest die Orderausgabe klappt nur mangelhaft. Erstens nehmen Ihre Charaktere keine Aufträge an, wenn sie gerade selbst eine Aktion ausführen, zweitens gehorchen sie nicht immer. Standortänderungen (wie etwa der Befehl zum Rückzug) sind dafür am anfälligsten, und zwar auch bei der passivsten Einstellung, nämlich defensiv und alle grünen Party-Punkte deaktiviert. Als Faustregel gilt: Je größer die Anzahl der Gegner, desto öfter werden Sie Autoritätsprobleme bekommen.

KI, Wegfindung und anderes

Was Künstliche Intelligenz und Wegfindung angeht, so fallen gelegentlich leichte Verbesserungen auf. Die Hand ins Feuer legen würde ich dafür aber nicht, es könnte sich auch um Gewöhnung oder Übung handeln. Definitiv nützlich ist die Schadensanzeige, während die automatischen Zauber-Optionen vom Patch leider durcheinander gebracht wurden. Mehrfaches An- und Ausschalten der einzelnen Punkte hilft hier anscheinend weiter ... **(jn)**

Sind sie nicht ein schönes Paar?

JOE NETTELBECK

Um die Dinge gleich beim Namen zu nennen: Der Patch bringt zwar in der Tat Verbesserungen, kann aber nicht durchgängig überzeugen. Nach wie vor lassen zum Beispiel Wegfindung und KI zu wünschen übrig, und die Pause-Funktion ist – wie oben näher erläutert – doch eher Stückwerk als der große Wurf, der das Spielgefühl nachdrücklich umkrempelt. Okay, das Abspeichern stellt kein Problem mehr dar und vor allem ist dem unabsichtlichen Überschreiben der Spielstände nun ein Riegel vorgeschoben. Wer also gewillt ist, die bekannten Unzulänglichkeiten in Kauf zu nehmen und/oder durch taktische Tricks (wie etwa das Zurücklassen der Party an sicherem Ort) auszugleichen, dem wird von den ebenfalls bestens bekannten Stärken des Spiels bestimmt ein tolles Erlebnis beschert. Aber für einen Gold-Player reicht das nicht ...

»Der Patch ist eher Stückwerk geblieben.«

WERTUNG VAMPIRE: REDEMPTION VERSION 1.1

PRO
- PHANTASIEVOLLE GRAFIK, ÜBERZEUGENDE STORY
- ABSOLUTE ATMOSPHÄRE

CONTRA
- GUTE KD (KÜNSTLICHE DÄMLICHKEIT)
- WIRKT UNAUSGEGOREN

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS 83

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Wenn Sie gut gebauten, sportlichen, wilden Frauen gern unter die Arme greifen; wenn Sie gegen viel Aufregung und wenig Langeweile nichts einzuwenden haben – dann lesen Sie weiter.

VIDEO AUF CD A

FAKTEN

- Trotz der 2 im Titel ein neues Spiel, keine Fortsetzung
- Sie führen die textilscheue Heldin Julie von schräg hinten
- Tomb-Raider-ähnliche Steuerung
- Basiert auf der Quake-3-Engine
- 25 Level
- 19 Waffen
- Zahlreiche Waffenkombinationen möglich
- 3D-Grafikkarte ist Pflicht
- Keine Schwierigkeitsgrade

Bei Heavy Metal F.A.K.K. 2 schlüpfen Sie in die Haut von Julie, neben der selbst Lara Croft zu einem schüchternen Hausmütterchen verblasst.

HERSTELLER: Ritual Entertainment/ Take 2 Interactive
TESTVERSION: Beta vom August 2000
BETRIEBS-SYSTEM: Windows 95/98
SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
MULTIPLAYER: – **3D-GRAFIK:** Direct3D
HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/300, 64 MByte RAM, 8 MByte-3D-Grafikkarte
HARDWARE, EMPFEHLUNG: Pentium III/500, 128 MByte RAM, GeForce-Grafikkarte
www.take2.de


Kazong – das Mutterinsekt hat genug von Ihnen. Zusammen mit grünen Blitzen haucht es seine Seele aus.

Erfolg hängt wovon ab? Na? Im Filmgeschäft gibt es dafür eine einfache Formel: »Sex and crime«. Auf Deutsch könnte man auch »Nacktes Fleisch und viel Gewalt« sagen. Welche Chancen hat also ein Spiel mit einer halbnackten Hauptdarstellerin, die mit Vorliebe alles kurz und klein schlägt?

Nach obiger Formel kann diese Frau eigentlich nur Erfolg haben. Wenn ihr dann noch eine gute Grafik-Engine zur Seite steht, ein fähiges Entwickler-Team und ein abwechslungsreiches Level-Design, dann wird es bestimmt ein Hit. Gegenwetten werden gern genommen.

Aller Anfang ist harmlos

Doch lassen Sie uns die Sache langsam aufrollen. Die Heldin Julie lebt zu Beginn des Spiels in einem schmucken Häuschen auf dem Planeten Eden. Der ist fürwahr ein paradiesisches Fleckchen, denn wer vom Wasser Edens trinkt, altert nicht. Um sich Kummer mit neidischen Nachbarplaneten zu ersparen, haben die Einwohner beschlossen, diese Tatsache geheim zu halten. Ein starker Schutzschild umgibt den Planeten, außerdem existiert noch eine Warnvorrichtung, die eventuell vorbeifliegenden Raumschiffen signalisiert, dass Eden lediglich ein


Die Monster sind nicht von der Stange. In der Mitte der Kopf des Gegners, das riesige Maul links unten im Bild ist lediglich einer seiner mutierten Arme. (So weit nicht anders vermerkt, alle Bilder GeForce, 1024x768)

MODEN-SCHAU

Einen nicht unerheblichen Reiz erhält das Spiel durch die häufig wechselnde Garderobe der Hauptdarstellerin. Außerdem zerreißen Julies Kleider gerne; Gottlob gilt das nicht für ihren Alabasterkörper.

unfruchtbarer Wüstenplanet ist. Diese Warnvorrichtung heißt »Federation Assigned Ketogenic Killzone«, abgekürzt F.A.K.K.; die Namensähnlichkeit mit einem im englischsprachigen Raum weit verbreiteten Kraftausdruck ist bestimmt nur ein unglückseliger Zufall.

Julie ist keine normale Frau – vor 30 Jahren besiegte sie den Halbgott Tyler in einem Schwertkampf auf Leben und Tod. Um in Form zu bleiben, durchläuft sie in regelmäßigen Abständen ein ausführliches Training, zufälligerweise steht gerade eins an. Gut für Sie: Schließlich baut die Kriegerprinzessin auf Ihre tatkräftige Mithilfe. Wer »Tomb Raider« gespielt hat, wird keine Probleme haben. Wie dort steuern Sie Ihre Spielfigur von schräg hinten, dreht Julie den Kopf, bewegt sich die Kamera mit. Lästige, unberechenbare Kamerafahrten wie beim berühmten Vorbild, bei denen die Protagonistin zwar im Mittelpunkt bleibt, aber angreifende Gegner aus dem Blickfeld geraten, entfallen. Selbst wenn Julie sich mit dem Rücken einer Felswand nähert, gibt es keine Probleme. Kurzfristig verblasst dann ihre straffe Erscheinung und Sie spielen in der Ich-Perspektive wie bei einem 3D-Shooter. Hangelt sich Julie eine Wand entlang, können Sie mit der Maus die Kamera sogar in alle Richtungen drehen, um auch ja kein Detail der Umgebung zu verpassen.

Geschmeidig ...

Auch die sonstige Steuerung ist fein geraten. Mit der Maus kontrollieren Sie die Blickrichtung der Heldin, mit der Tastatur bewegen Sie ihren Luxuskörper. Julie kann gehen, dann fällt sie für gewöhnlich nicht in sich auftuende Abgründe. Sie kann rennen, sich hinhocken, über den Boden rollen, sich an Wände hängen oder diese, falls genug Moos dran hängt, auch hinaufklettern. Außerdem robbt sie problemlos Seile hoch oder bringt diese mit Hilfe eines der Realität nachempfundenen, guten physikalischen Modells in Schwingung.


Julie wundert sich: Wo kommen diese Gesteinsbrocken her, welche die harmlosen Shglieks in geifernde Mini-Monster verwandeln? (640x480)

Des Rätsels Lösung: Das Raumschiff des Oberschurken Gith schwebt bereits über Julies Heimatplanet.

Oben links gibt es neben dem roten Balken für Lebensenergie noch einen blauen Wasserbalken – dieser symbolisiert die magische Kraft des Edenwassers. Manche Waffen funktionieren nur, wenn eine bestimmte Füllhöhe erreicht wurde. Das Feuerschwert zum Beispiel erlischt, wenn der Balken nicht mindestes zu einem Viertel gefüllt ist und wird dann unwirksamer. Andere Waffen benötigen eine halb oder ganz volle Anzeige. Zudem springt Julie weiter und schlägt härter, wenn die magische Kraft fast ganz aufgeladen ist. Besonders gute Spieler, die sich nicht treffen lassen, werden belohnt: Der Wasserbalken sinkt nach Gegnertreffern genauso ab wie der Lebensenergiebalken, lässt sich aber schwerer auffüllen, da Wasser seltener als heilendes Obst zu finden ist. Steht Julie →

Heavy Metal F.A.K.K. 2



Wenn Julies Wasservorrat gefüllt ist, kann sie schneller laufen und weiter springen. Zur Verdeutlichung zieht sie dann Kondensstreifen hinter sich her.

Der Krieg der Sterne lässt grüßen: Ein kleiner Roboter spielt eine dringende Hologramm-Botschaft ab.

EIN ZWISCHENSEQUENZ-BEISPIEL



Julie trifft diesen Baumriesen, dem sie einen schmerzhaften Schild aus dem Fuß zieht. Sie selber kann ihn gut gebrauchen.



Zum Dank trägt er sie über ein ansonsten unpassierbares Sumpfstück. Sehr entspannend vor dem nächsten Kampf.

Zum Abschied muss ein herzlicher Winker genügen, eine Umarmung entfällt. Noch mal gut gegangen.

→ voll im Saft, können Sie zudem schon am Anfang das erwähnte, hochwirksame Feuerschwert ergattern, welches ohne gefüllten Wasserbalken unerreichbar ist.

... und gefährlich

Da sich schon bald gigantische Mücken, grinsende Kobolde oder noch schlimmeres Getier auf Julie stürzt, haben ihr die Designer etliche Waffen spendiert. Es gibt fünf verschiedene Arten: Ähnlich wie bei »Half-Life« öffnen Sie die jeweilige Klasse und entscheiden sich dann für das gewünschte Instrument. Klasse 2 ist weitgehend harmlos: Hier befindet sich neben zwei Schutzschildern, die Julie nur in die linke Hand nehmen kann, noch eine Schleuder mit drei verschiedenen Munitionsarten. Die Schleuder ist vielseitig verwendbar, sie kann beispielsweise zur Betäubung von Shglieks, kaninchenähnlichen Wesen, genutzt werden. Die armen Tierchen steckt Julie dann in Käfige oder verfüttert sie als Opfergabe an Fleisch fressende Pflanzen. In Klasse 5 gibt es die ultraschweren Waffen: Flammenwerfer, Gatlinggun, Schrotgewehr und dergleichen mehr. Diese Waffen benötigen Munition, die sich schnell verbraucht, im Nahkampf gefährden sie zudem auch Julie. Am besten werden sie daher nur für kurze, großflächige Angriffe genutzt, bei denen Sie möglichst viel Schaden verursachen möchten. Klasse 4 enthält einen Raketenwerfer und Sprengsätze, auch ganz brauchbar. Am wichtigsten sind aber Klasse 3 (einhändige Schusswaffen) und die glorreiche Klasse 1 (Nahkampfwaffen). Diese Utensilien zur Verteidigung benötigen meist nur eine Hand und können mit anderen Waffen kombiniert werden. In der linken eine Maschinenpistole, um Gegner auf lange Entfernungen zu beharken, in der rechten ein Schwert, um die Überbleibsel auszuschalten; schon okay. Oder Sie nehmen in jede Hand einen Schießprügel und feuern beide gleichzeitig ab. Das ist aber ein seltener Luxus. Da es nur wenig Munition gibt, kommt den Nahkampfwaffen eine große Bedeutung zu. Mit



Alternative Pflanzenpflege: Mit dem Kettensägenschwert stutzen Sie dieses Gewächs auf handlicheres Format.

THOMAS WERNER

Endlich ein Wachwechsel an der Frauenfront: Lara Croft war ja die ersten beiden Teile lang noch ganz schnuckelig, aber die Heavy-Metal-Julie führt einfach die besseren Bewegungen aus, besitzt den hübscheren Po und – großer Vorteil – hat es nicht nötig, mit einer affigen Sonnenbrille Coolness zur Schau zu stellen. Julie ist in jeder Hinsicht eine starke Frau.

»Julie ist in jeder Hinsicht eine starke Frau.«

Sie weiß, was sie will und lässt sich dennoch besser steuern als die Tomb-Raider-Kollegin. Dank ausgezeichneter Kameraführung verlieren Sie praktisch nie den Überblick, und das lohnt sich auch. Schließlich ist nicht nur Julie selbst eine Augenweide, auch die Level gehören zum Ansehnlichsten, was bislang bei einem Action-Adventure zu bestaunen war. Leider fehlen in der leicht eckigen Außenwelt ab und an die Kurven, die bei Julie im Übermaß vorhanden sind. Sei's drum – ein paar Level mehr für dieses etwas kurze Vergnügen und mein Glück wäre perfekt.


Nicht immer hält sich Julies Schatten an physikalische Gesetze. (640x480)

einer Kombination fügen diese großen Schaden zu; bei bis zu fünf Angriffen hintereinander steigern Sie die Wirkung nämlich mit jedem Treffer. Kombinationen lassen sich einfach auslösen. Normale Angriffe mit der rechten Maustaste bestehen immer aus zwei Schwüngen. Während des zweiten Schwungs drücken Sie die linke Maustaste und halten sie gedrückt, Julie führt die Kombination dann automatisch aus. Je nach Waffe sehen diese hübsch animierten Angriffe anders aus: Mit Feuerschwert und ohne Schild schwingt Julie ganz anders mit den Hüften, als bei einer Attacke mit dem normalen Schwert und einem Schild in der linken Hand.

Zum Spielablauf

Die Hintergrundgeschichte ist im Grunde trivial: Julie muss durch die einzelnen Level eilen, um bestimmte Personen aufzusuchen oder gewisse Gegenstände zu finden. Das macht aber nichts, da sie sehr verschieden angelegt sind und immer etwas Neues passiert. Anfangs läuft Julie zum Beispiel durch die Kolonie und kann mit jeder Person ein paar Sätze wechseln. Später kehrt sie zurück, die Truppen von Gith, einem uralten Wesen und im Hauptberuf Oberschurke, haben nun die Häuser verwüstet, dennoch sind die Gebäude wiederzuerkennen. Und wer aufmerksam war, hat nun keine Probleme, die architektonischen Besonderheiten zu seinem Vorteil zu nutzen. Zu Beginn wurden Sie zum Beispiel von einem Arbeiter vor einem defekten Rohr gewarnt. Mit diesem Wissen ausgestattet, öffnen Sie nun ein Ventil und brutzeln den ansonsten fast unbesiegbaren Feind mit kochend heißen Luftströmen in Sekundenschnelle zusammen. Danach verlassen Sie die Stadt und treiben sich im nahe gelegenen Sumpf herum, zum Schluss werden die Level recht surreal und immer unheimlicher. →

»Eine triviale Story, aber schöne Level.«

VORBILDLICHES TRAINING

Julie besitzt etliche Bewegungsmöglichkeiten, die Ihnen in einem sehr guten Tutorial beigebracht werden. Es dauert dennoch, bis man sich alle gemerkt hat.


Kampf: Hologramme verdeutlichen die bei Heavy Metal F.A.K.K. 2 besonders wichtige und edle Fechtkunst. Schwerter benötigen – wer hätte das gedacht – nämlich keine Munition. Per Kombinationsangriff verursachen Nahkampfwaffen zudem überproportional viel Schaden.


Viele Bewegungsmöglichkeiten wurden aus Tomb Raider übernommen. Neu ist »an der Wand entlangdrücken«, wodurch Julie auch Ecken überwindet. Ein »an Vorsprüngen entlanghangeln« gibt es auch, dann stellen Ecken aber unüberwindliche Hindernisse dar.

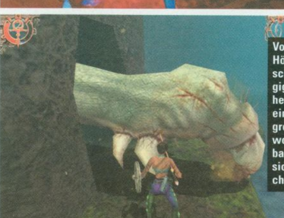

Julie kann sich an Stahlrohre hängen. Ist der Platz unter dem Rohr knapp oder hat sie es besonders eilig, umschließt sie das Rohr mit ihren langen Beinen und rutscht schneller. Außerdem kann sie sich so besser vor Feinden verbergen, als wenn ihre Beine verräterisch herunterhängen.

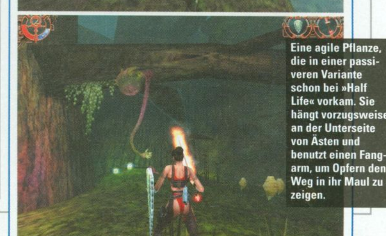
ALLE LIEBEN JULIE


Dieser Vogel verdeutlicht seine Zuneigung mit blitzartigen Attacken von oben. Wenn Julie beiseite springt, bohrt er sich mit seinem Schnabel in den Boden und ist dann ein leichtes Opfer.


Der so genannte Grawlix ist nicht nur groß (drei Meter), sondern auch mit der Fähigkeit ausgestattet, Blitze zu schleudern. Im Nahkampf ist es schwierig, seinen Attacken zu entgehen. (640x480)


Wie man ihn dennoch erledigt, wird hier demonstriert. Nach einem Kombinationsangriff hat der arme Grawlix den Kopf verloren. Und wird ihn so schnell auch nicht wiederfinden. (640x480)


Vorsicht vor großen Höhlen! Aus diesen schießen bisweilen gigantische Klauen hervor, die Julie zu einem ähnlich großen Maul zerren wollen. Unbesiegbar, Sie müssen sich vorbeischleichen.


Eine agile Pflanze, die in einer passiven Variante schon bei »Half Life« vorkam. Sie hängt vorzugsweise an der Unterseite von Ästen und benutzt einen Fangarm, um Opfern den Weg in ihr Maul zu zeigen.

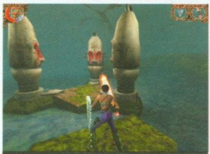
Heavy Metal F.A.K.K. 2

TIER-SCHUTZ, WO BIST DU?

Die Rettung Edens verlangt Opfer: Julie kann nur an der Fleisch fressenden Pflanze vorbei, indem sie ihr einen kleinen Shgliek in den Rachen schleudert.







Diese stummen Götzen bergen ein Geheimnis. Sie müssen ihr Rätsel nicht lösen, aber es wäre nützlich.



Gelegentliche Grafikfehler wie hier fallen in der Bewegung gar nicht auf. (640x480)

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

In MDK 2 steuern Sie drei verschiedene Charaktere, das Spiel wird dadurch unerreicht abwechslungsreich, ist aber nur etwas für Profis. Indiana Jones setzt vor allem auf originelle Level, in denen Indy die halbe Welt bereist und auch viele Fahrzeuge steuert. Rynn, die Heldin aus Drakan, darf Drachen fliegen und das Programm ist auch umfangreich, aber nicht so spektakulär wie Julies Abenteuer. Lara wird es allmählich mulmig; sie gerät gegen die Konkurrenz ins Hintertreffen.

Spiel	Wertung	Test
MDK 2	85	7/2000
Indiana Jones und der Turm von Babel	85	1/2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	83	4/2000
Drakan	81	10/99
Tomb Raider 4	80	2/2000

Skala: 40 50 60 70 80 90

→ Julie ist vorwiegend eine Kämpferin, schwierige Rätsel müssen Sie nicht befürchten. Mal gilt es, ein Gewicht mit einem Kran emporzuheben und auf eine Kontaktplatte zu legen, damit sich eine Geheimtür öffnet. Oder Sie baden in einem verseuchten Teich, damit Sie für eine benachbarte, Fleisch fressende Pflanze ungenießbar werden und diese Sie über einen ansonsten unpassierbaren Tümpel spuckt. Das hat Vorteile: Es wird Ihnen kaum passieren, wegen zu schwieriger Rätsel an einer Stelle nicht weiterzukommen.

Abschlusskritik

Wirklich Neues wird kaum geboten. Originell ist sicher die Möglichkeit, zwei verschiedene Waffen in den Händen zu halten. Je nach Wahl ergeben sich dadurch ganz andere Vorgehensweisen. Kämpfen Sie den Gegner nun aus sicherer Entfernung nieder und haben auch ausreichend Munition dafür gehortet? Oder verlassen Sie sich lieber auf Ihr Schwert und weichen selbst gigantischen Bestien geschickt aus, um diese dann per Konter-Kombination zu demoralisieren? Ansonsten findet sich wenig, was es nicht schon in anderen Spielen gab, wenn auch fast immer ein wenig ungezähmter oder bizarrer. Schön ist sicherlich die Grafik-Engine, die sich von der inzwischen altbackenen »Tomb Raider«-Grafik vorteilhaft abhebt und vor allem viel bunter ist. Von den Landschaften sind wir allerdings enttäuscht: So eckig hätten die Gebirgsschluchten nicht wirken müssen. Die Soundeffekte sind gut: Urwaldgeräusche (Vogelgezwitscher, Sumpfsummen) oder Generatoren in der Stadt steigern die Atmosphäre.

25 Level hört sich nach viel an, aber zum Teil sind diese so kurz, dass man schon nach einer Viertelstunde den Ausgang sieht. Und um viel mehr geht es nicht: Eliminiere alle Kreaturen, finde den Ausgang des Levels. Doch sei es drum: Heavy Metal F.A.K.K. 2 ist trotzdem ein heißer, technisch fast perfekter Spaß, den sich jeder Redakteur kurz anschauen musste. Nur mal eben am Monitor vorbeizugehen, war für die Kollegen fast ein Ding der Unmöglichkeit. **(uh)**

ZWISCHENSEQUENZEN MACHEN SPASS





Sämtliche Sequenzen sind mit der Grafik-Engine entwickelt worden. Hier demonstriert der Erfinder Otto seine neue Armbrust an einem unschuldigen Opfer.

UDO HOFFMANN

»Ein kurzweiliger Quickie.«

Wer sich auf dieses Spiel in der Erwartung stürzt, eine Art »Action-Lula« zu erhalten, wird enttäuscht. Klar sieht Julie niedlich aus und bringt auch gleich fünf verschiedene Kostüme mit, in die sie bei passenden Gelegenheiten schlüpft. (Zu Beginn ist es ein züchtiger, blauer Anzug, am Schluss ein schwarzer Domina-Bikini.) Tatsächlich aber verlässt sich »Heavy Metal F.A.K.K. 2« eher auf intelligentes Level-Design als auf die Befriedigung niederer Instinkte. Ob das schade ist, müssen Sie selbst entscheiden.
In fast in jedem Level gibt es andere Gegner-Kreaturen, Grafikstile und Aufgaben; so wünschen wir uns das. Nur zu dumm – eh man es sich versieht, ist die Actionorgie auch schon wieder vorbei. Macht aber nichts: Lieber ein kurzweiliger, lustvoller Quickie als ein epischer Langeweiler ohne Höhepunkt.

WERTUNG HEAVY METAL F.A.K.K. 2

▲ **PRO**
- ABWECHSLUNGSREICHE LEVEL
- BEWEGLICHE HAUPTFIGUR

▼ **CONTRA**
- ZU KURZ
- SEHR LINEAR
- WENIG PUZZLES

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 83

GOLD PLAYER PC PLAYER

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

HERSTELLER: Ensemble Studios/Microsoft **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **www.microsoft.com/games**


Die gewaltige Armee der Türken bereitet sich auf die Schlacht ihres Lebens vor. (Alle Bilder 1024x768)



Zittert, ihr Herrscher des Mittelalters! Fünf neue Völker, mehr Kampagnen und zusätzliche Einheiten werden auch Sie nicht zur Ruhe kommen lassen.

Zweifellos hätten wir noch deutlich mehr arbeitslose Historiker, wenn es das turbulente Mittelalter nicht gegeben hätte. An jeder Ecke des Abend- und Morgenlandes gaben sich damals streitsüchtige Völker gegenseitig eines auf die Mütze – zur Freude der heutigen Geschichtswissenschaftler.

Offenbar war die Streitlust so groß, dass das Kampfgebiet schließlich sogar in die Neue Welt ausgedehnt wurde. Azteken und Mayas waren ideale Opfer für frustrierte Feldherren. Genau mit diesen Völkern dürfen Sie sich unter anderem bei dieser Zusatz-CD zum Strategieknüller »Age of Empires 2« beschäftigen. Teilweise borgen sich die Neulinge frech die Grafiksets der bisherigen Kulturen aus. Die 13 alten Zivilisationen bedienen sich im Gegenzug der frisch eingeführten Errungenschaften ihrer Kollegen. Selbstverständlich protzen die dazu gekommenen Völker mit entsprechenden Vorteilen, sind jedoch gleichzeitig – wie gewohnt – durch individuelle Nachteile beschränkt. Die Mayas beispielsweise beherrschen Pfeil und Bogen um einiges besser als ihre Rivalen, dafür aber verzichten sie auf Reittiere und sind daher langsamer.

FAKTEN

- Erweiterung zum Strategiehit »Age of Empires 2«
- 5 neue Zivilisationen
- 4 neue Kampagnen
- 11 neue Einheiten
- 25 neue Technologien
- 3 neue Spiel-Modi
- Neue Klimazonen
- Verbesserungen in der Bedienung


Die Mayas haben in ihren steinernen Gebäuden bestimmt auch im Hochsommer angenehme Temperaturen.

Was ist neu?

Sowohl alte als auch neue Kulturen profitieren von technologischen Fortschritten. So gibt es jetzt beispielsweise neue Möglichkeiten zur Heilung Ihrer Bürger. Diese trotzen auf Wunsch auch den Bekehrungsversuchen feindlicher Mönche. Zusätzlich verfügt jedes Volk nun


Als spanischer König müssen Sie die Siedlungen der aufrührerischen Rebellen erobern.


In den Burgen der Mayas rekrutieren Sie die neuen Sondereinheiten.

über weitere spezielle Fähigkeiten: So können die Chinesen Raketen bauen, während Perser gerne als Elefantentrainer auftauchen.

Dank gesteigerter künstlicher Intelligenz wurde auch die Bedienung von »The Conquerers« einfacher. Wenn Ihnen jetzt die Felder verdorren, müssen Sie die Äcker nicht mehr manuell neu anlegen, denn die Bauern schnappen sich vollautomatisch das erforderliche Bauholz, welches Sie hoffentlich vorsorglich in den Mühlen zwischengelagert haben. Auch Ihre anderen Arbeiter versuchen nach der Fertigstellung eines Gebäudes, sich in der Umgebung nützlich zu machen. So sammeln Ihre Untertanen sogar ohne ausdrücklichen Befehl Beeren oder schlagen Holz.

»Weltwunder spielen nun eine bedeutende Rolle.«

Zu den neuen Einheiten gehören »Petarde«, die fast jedes Volk in seinen Burgen rekrutieren kann. Diese kleinen, dicken Männer sind mit schweren Pulverfässern bewaffnet und gehen auf Ihren Befehl in die Luft. Bisher auch nicht mit von der Partie gewesen ist der »Adler-Krieger«, der über eine beträchtliche Sichtweite verfügt.

Welt der Wunder

Bei den neuen Missionen für Solo- und Mehrspieler stehen die Weltwunder im Mittelpunkt: Bei »King of the Hill« erobern Sie ein solches Monument, in »Wonder Race« gewinnt das Volk, das als erstes ein Weltwunder baut, und bei »Defend the Wonder« besitzen Sie schon zu Beginn eines jener monumentalen Bauwerke und müssen es vor dem Ansturm der Gegner schützen.

Die Kampagnen

Die vier neuen Kampagnen drehen sich natürlich um die neuen Völker. Bei den Spaniern schlüpfen Sie in die Rolle von El Cid, der sich anfangs erst einmal die Krone in einem Zweikampf verdienen muss. Haben Sie es geschafft, Ihrem Gegner rechtzeitig eines überzuziehen, übernehmen Sie das Kommando einer recht großen Armee. Mit diesen Jungs können Sie anschließend die Abtrünnigen der spanischen Krone abstrafen. Woanders verkörpern Sie in einer lauschigen Winterlandschaft Attila den Hunnenkönig, der plötzlich von seiner vermeidlich treuen Eskorte angegriffen wird. So müssen Sie mit den Rebellen im Nacken Ihre Siedlung erreichen. Haben Sie den Auftrag erfolgreich bewältigt, ist die Mission nicht unbedingt abgeschlossen. Während des Spiels ändern sich schon mal die Anordnungen oder neue Befehle kommen hinzu. Wie bei den Kampagnen des Hauptprogramms gilt auch hier, dass Sie als Anführer auf keinen Fall ins Gras beißen dürfen, da sonst die Mission trotz eines Sieges über den Feind als gescheitert gilt. Vom Aufbau sind die Kampagnen den Vorgängern des Hauptprogramms sehr ähnlich, der Schwierigkeitsgrad wurde jedoch einen Tick höher geschraubt.


Weltwunder brennen in der Missions-CD wie Streichhölzer und spielen eine bedeutende Rolle.

Winter und Tropenlandschaften ergänzen von nun an die Kartenvielfalt. Auch »realistische« Szenerien mit geographisch stimmiger Umgebung sind enthalten. Zur Verfügung stehen unter anderem Schlachtfelder in Italien und Japan. **(dk)**

DAMIAN KNAUS

Japaner, Goten und Konsorten hängen Ihnen bereits zum Hals raus oder bieten keine wirkliche Herausforderung mehr? Dann sollten Sie auf jeden Fall diese Missions-CD erwerben. Die Kampagnen sorgen dank des Missions-Designs und der guten Sprachausgabe für beträchtliche Atmosphäre. Zwar sind sich die Missionen vom Verlauf her recht ähnlich – der König muss überleben, Gebäude sollen gefunden werden -, aber auf Grund der unterschiedlichen Umgebungen und der verschiedene großen Einheiten ist genügend Abwechslung vorhanden. Unterschiedlichere Grafiken für die Gebäude wären aber netter gewesen. Ein Makel ist der Preis von immerhin rund 60 Mark: für eine Erweiterung ganz schön happig! Aber was soll's, die Wartezeit auf das nächste »Age of Empires« wird auf jeden Fall unterhaltsam verkürzt.

»Die Wartezeit auf AoE 3 wird verkürzt.«

WERTUNG AGE OF EMPIRES 2

▲ PRO
- IMMER NOCH DAS BESTE STRATEGIESPIEL
- TOLLE KAMPAGNEN
- NEUE TECHNOLOGIEN

▼ CONTRA
- WENIG GRAFISCHE NEUERUNGEN

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS 88

Echtzeitstrategie für Fortgeschrittene und Profis

IMPERIUM DER AMEISEN

Grüß Gott, ich bin die Prinzessin Zenzi, ich soll hier eine Kolonie errichten!

HERSTELLER: Microids/Havas Interactive **TESTVERSION:** Beta (deutsch) vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Nullmodem, LAN und Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/350, 64 MB RAM, 3D-Karte **www.microids.com**



Aus einer der Zwischensequenzen: Diese Ameise hat leider Pech gehabt!

Selbst kleinste Krabbelviecher können ganz groß rauskommen – das beweist Microids mit dieser Ameisen-Arie. Und Sie können den Winzlingen unter ihre sechs Beine greifen!



Ah, endlich ist die lang erwartete Verstärkung im Anmarsch; das Nest ist gerettet!

FAKTEN

- Kampagne mit elf umfangreichen Missionen, die auch einzeln spielbar sind
- 12 Multiplayer-Karten
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Gewichtige Spielanteile im Management-Bereich

Spannenderweise heißt es in diesem Falle Obacht geben! Denn entgegen aller Tradition möchten wir Ihnen dieses eine Mal dringend zu der deutschen Version des Strategiespieles raten. Und das kam so:

Bereits vor Wochen bot uns Sierra Deutschland ein Vorabmuster der englischen Fassung zum Test an. Wir verzichteten jedoch darauf (wie fast alle anderen Magazine auch), da sich das Programm als unspielbar schwer erwies. Sierra setzte daraufhin bei Microids den Einbau von Schwierigkeitsgraden durch – doch die gibt es nur in der deutschen Fassung. Die englische hingegen, die sich ebenfalls auf dem Markt befindet, ist nicht damit gesegnet.

Und Sie brauchen auch keine Bange zu haben, denn selbst im »Schneckenmodus«, stellen die meisten Missionen ganz ordentliche Anforderungen an Sie. Nicht immer freilich, denn nach der auch jetzt noch schweren dritten Aufgabe ist etwa die vierte beinahe ein Selbstläufer – einen ausgewogen ansteigenden Schwierigkeitsgrad hat Microids also nicht gerade auf die Reihe gekriegt. Aber es ist schon okay, wenn das Spiel nicht *zu* leicht wird, ist es doch mit der aus elf Missionen bestehenden Kampagne kein Rekordhalter in Sachen Umfang. Auch wenn noch elf Karten für Einzelspiele (die aber den Kampagnen-Szenarien entlehnt sind) sowie zwölf Multiplayer-Maps hinzukommen.

Auch sonst ist das Spiel nicht perfekt: Die Steuerung zum Beispiel präsentiert sich zwar in sich logisch, funktioniert aber recht ungewohnt und muss daher erst erlernt werden. Doch auch davon abgesehen klappt's nicht immer problemfrei: Das Anwählen der Einheiten-Icons erweist sich vor allem dann als fitzelig, wenn sie dem jeweiligen Standort nahe sind und sich deshalb schnell bewegen. Auch funktioniert der Patrouille-Modus eher schlecht, was Sie dazu zwingt, bei Alarmmeldungen die Dinge doch gleich selbst in die Hand zu nehmen.

Generell aber haben wir es hier mit einem spaßigen Programm zu tun, das vor allem durch die ungewohnte Perspektive verblüfft. Im übertragenen Sinne, versteht sich, denn spielerisch und in der Darstellung entfernt sich der Titel nicht so sehr von den Genrekollegen, wie es zunächst aussieht. Zwar können Sie die Grafik zoomen und drehen, wie Sie wollen, doch handelt es sich dabei um Schnickschnack: Im Dienste der Übersichtlichkeit spielt man ohnehin ohne Zoom und Dreher.



Wenn zwei gefährliche Räuber sich streiten (so wie hier eine Spinne und ein Nashornkäfer), dann hält sich der Ameisentrupp (oben rechts) schön bedeckt und wartet auf den Ausgang des Kampfes ...



Eine Wächter-Ameise mit gewaltigen Kiefern – sie kann an strategischen Stellen innerhalb des Nestes platziert



Hier fliegt eine Soldaten-Einheit mit einem Transportkäfer über den »Fluss«.



Aus einer der Zwischensequenzen: Diese Ameise hat leider Pech gehabt!

Gegen Wespen und andere Barbaren

Es steckt eine ausgefeilte Geschichte hinter dem Spiel (die eigentlich dem Roman »Die Ameisen« von Bernard Werber entlehnt ist): Die Ameisen als zivilisierte Wesen stehen in einem ewigen Kampf mit barbarischen Wespen oder feindlichen Ameisenrassen. Stadt um Stadt müssen Sie aus gefährlichen Situationen retten. Da werden Nester belagert, Prinzessinnen entführt, oder Nahrungs- und Baumaterialzonen von anderen Insekten geplündert. Langweilig sind Ihre Aufträge nicht, das können wir versprechen.

Peu à peu bekommen Sie Zugang zu fortgeschrittenen Kriegstechniken (wie etwa die der Transportkäfer), und auch die Palette der Räume, mit denen Sie Ihr Ameisennest ausstatten können, wächst mit der Zeit. Denn dies ist Ihr zweiter großer Job in diesem Spiel: Sie müssen nicht nur Armeen lenken, sondern vor allem auch dafür sorgen, dass die ökonomische Basis nicht aus dem Ruder läuft.

Das erweist sich als vergleichsweise kompliziert. Nicht nur geht es darum, Nahrung und Baumaterial einzusammeln, nein, Sie müssen auch der Königin sagen, welche Eier sie legen soll. Da kommen vor allem einfache Arbeiterinnen in Frage, aber auch Ammen, Bäuerinnen, Prinzessinnen, Wächterinnen, Kriegerinnen und weitere mehr. Sodann gilt es, die Arbeit zu verteilen. Was ist gerade am Wichtigsten: Nahrung sammeln? Neubau von Kammern im Bau? Ausbesserung von schadhaften Nestteilen? Züchtung und Betreuung von Nutzinsekten?

Nestbau

Sie sehen, es gibt viel zu tun, und wenn Sie dabei nachlässig sind, bestraft Sie das Leben. Bei Nahrungsknappheit verhungern Ihre Kriegerinnen, bei baulicher Vernachlässigung werden Räume unbenutzbar, und es könnte sogar die Königin das Eierlegen einstellen.

Dieser ganze Komplex wird indirekt gesteuert, durch die Eier-Liste der Königin, durch Freischaltung oder Sperrung von Ressourcenzonen und durch die Prioritätenverteilung für die Arbeiter. Lediglich beim Neubau von Kammern greifen Sie direkt ein – und natürlich beim Militär. Dort erweist es sich als nicht ganz einfach, die Übersicht zu bewahren. Die kleine Minikarte rechts unten ist dazu eher untauglich, sie dient höchstens dem schnellen Springen von Standort zu Standort. Wesentlich nützlicher ist ein ähnlich wie bei »Diablo« einblendbares Schema der Umgebung. Hier können Sie mit etwas Übung auf einen Blick die Lage peilen: Ressourcenzonen, Truppenbewegung, Arbeiter, Feinde oder Raubtiere – alles da, was Sie benötigen!

Zum guten Schluss wird der Wintereinbruch Ihren Bemühungen ein ums andere Mal ein jähes Ende setzen. Wohl dem, der dann volle Vorratskammern hat, denn er wird im nächsten Frühling ohne große Verluste an Leib und Leben weitermachen können. Was enorm wichtig ist, wenn man bedenkt, dass sich manche Szenarien über sechs Jahre erstrecken ... **(jn)**

JOE NETTELBECK

Auf den ersten Blick dachte ich: Ah, das ist wohl »Sim Ants« in recycelter Fassung, aber weit gefehlt! Dieses Ameisenspiel funktioniert völlig anders als die damalige Simulation von Maxis. Es ist tatsächlich eine ganz konventionelle Echtzeitstrategie – wenn wir mal davon absehen wollen, dass die kämpfenden Truppen hier sechs Beine, zwei Fühler und zwei Beißzangen haben. Das Spiel lebt sehr stark vom ungewohnten Szenario; doch nach der anfänglichen Begeisterung merkte ich bald, dass so viele Neuigkeiten gar nicht drin stecken. Und die Steuerung will erst mal erlernt sein, wartet aber auch danach mit kleinen Macken auf, die besser noch abgeschliffen worden wären. Trotzdem ist das Ameisen-Imperium insgesamt ein richtig nettes Spiel, das willkommene Abwechslung für gelangweilte Strategen bietet.

»Anders und doch vertraut«

WERTUNG IMPERIUM DER AMEISEN

▲ PRO
- UNGEWÖHNLICHES SZENARIO
- ORDENTLICHE LOKALISIERUNG

▼ CONTRA
- SCHWACHES HANDBUCH
- UNINTUITIVE STEUERUNG

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **73**

EINSTEIGERTIPPS

- Neue Kampftruppen positionieren sich automatisch außen vor dem Ameisenhügel. Hier können sie etwa per Patrouille-Funktion für Wachaufgaben eingeteilt werden. Leider funktioniert das nicht besonders gut, weshalb es besser ist, die Soldaten im Bau zu stationieren, wo sie zuverlässig das Vordringen feindlicher Truppen verhindern und in aller Ruhe Ausfälle starten können.
- Später, wenn Sie über Wächterinnen verfügen, übernehmen diese die Rolle der Aufpasser, und Sie können mit den anderen Einheiten offensiver spielen.
- Wenn mal gar nichts klappt, versuchen Sie doch, die Feinde zu umgehen.
- Es kann in bestimmten Situationen sinnvoll sein, Nahrungszonen zu schließen. Nämlich dann, wenn Sie dringend Nachschub benötigen und eine bestimmte Zone reichhaltigeres Happi bereithält als die anderen.
- Flüsse können im Hochsommer austrocknen – und manchmal gibt es sogar Tunnels unter ihnen hindurch!
- Der Nahrungsbedarf ist ein kritischer Faktor: Gerade das Militär verschlingt enorme Mengen an Proviant. Wenn Sie hier nicht auf ein Gleichgewicht achten, läuft Ihnen das Spiel enorm schnell aus dem Kurs!

Sportspiel für Einsteiger

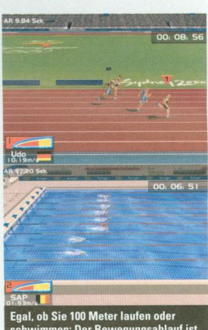
SYDNEY 2000

HERSTELLER: ATD/Eidos Interactive **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 1-8 (an einem PC: gleichzeitig oder nacheinander) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte **www.olympicvideogames.com**

Strahlendes Olympia, schäbiges Olympia. Während die Jugend der Welt zuhauf kommt, verdienen andere haufenweise Geld.



Diese Athleten träumen vom olympischen Gold und sind bereit, dafür allerhand zu erdulden. (Alle Bilder 1024x768)



Egal, ob Sie 100 Meter laufen oder schwimmen: Der Bewegungsablauf ist gleich bleibend primitiv.

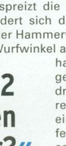
Wie geht das? Man hat zwölf komische Mini-Spielchen beisammen, glaubt aber dennoch, mit ihnen Erfolg zu haben. Na? Alles fest zusammenknuddeln und groß Olympia draufschreiben!

Hofft zumindest der englische Publisher Eidos, der nach hoch begabten Teams – wie den Spaniern von Pyro (»Commandos«) oder den Amerikanern von Ion Storm (»Deus Ex«) – auch mal wieder weniger begabte Programmierer aus Großbritannien beschäftigen musste. In diesem Fall das Software-Team ATD.

Zwölf Disziplinen sollt ihr sein

Das Olympia von ATD beschränkt sich auf einige Leichtathletik-Disziplinen, die leicht zu programmieren sind (100 Meter-Lauf, Speerwerfen) und einige exotische Veranstaltungen, bei denen man zumindest auf dem PC kaum Vergleiche mit anderen Spielen befürchten muss (Gewichtheben, Kajakfahren). Zur Kontrolle sämtlicher Disziplinen benötigen Sie nicht mehr als fünf Tasten – üblicherweise die Pfeiltasten und Return. Auf Wunsch geht es auch per Gamepad, eine Maus-Steuerung aber, die zumindest in den Menüs und auch bei einigen Disziplinen sehr sinnvoll wäre, fehlt vollkommen. Ebenso wie die Möglichkeit, Namen einzugeben, die mehr als drei Buchstaben enthalten. Der Grund dafür ist klar: Ursprünglich für die Konsole entwickelt, hat man in einer Blitzaktion noch eine PC-Version zu »Sydney 2000« nachgeschoben, für die scheinbar kaum noch eine Mark übrig war. Ein häufig auftretendes Phänomen, welches durch Wiederholung nicht besser wird.

»Vermitteln 12 Mini-Spielchen Olympia-Flair?«



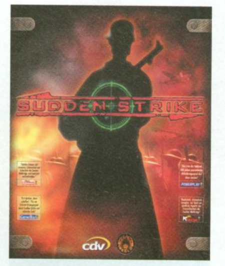
Die Disziplinen sind insbesondere bei schönem Wetter eine schweißtreibende Angelegenheit, nach der Sie sich den nächsten Saunagang sparen können. Wer alle durchackert, hat meist zwei bis drei Liter Flüssigkeit verloren. Für gewöhnlich genügt es, so wild wie möglich abwechselnd auf zwei Tasten einzuschlagen und im geeigneten Moment auf Return zu drücken. Dann schultert der Gewichtheber seine Last oder der Hürdenspringer spreizt die Beinchen. Nur selten ändert sich dieses Schema. Speer- oder Hammerwerfer müssen auf den Wurfwinkel achten und deshalb etwas länger auf Return drücken. Radfahrer scheren bei einem Returnbefehl aus und lassen den Teamkollegen nach vorne. Als intellektueller Höhepunkt gelten drei Disziplinen: Beim Skeetschießen holen Sie Tontauben vom Himmel und drehen dazu Ihr Gewehr in gleich vier verschiedene Richtungen. Beim Kajakfahren können Sie verschiedene Paddelmanöver vornehmen. Und beim Turmspringen leuchten drei verschiedenfarbige Kommandos, auf die Sie mit der hoffentlich richtigen Taste reagieren.

→

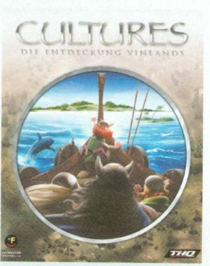
FAKTEN

- 12 Disziplinen
- 3 Schwierigkeitsstufen (für die Computergegner)
- 4 Spiel-Modi (Arkade, Olympia, Multiplayer, Training)
- 5 Handicaps (zur Angleichung unterschiedlich Begabter im Multiplayer-Modus)

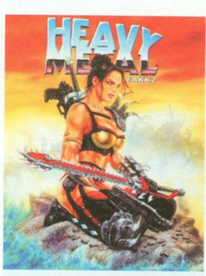
enter THE GATEWAY TO GAMES



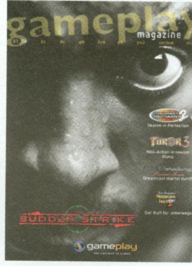
Sudden Strike
ARTIKELNR.: PCCD 3177 DM 79,95



Cultures - Entd. Vinlands
ARTIKELNR.: PCCD 3337 DM 79,95



Heavy Metal FAKK 2
ARTIKELNR.: PCCD 33586 DM 79,95



Unser topaktuelles, monatliches Magazin (48 Seiten) senden wir Ihnen auf Anfrage kostenlos zu!

PC GAMES

Dino Crisis
ARTIKELNR.: PCCD 3262



Earth 2150 Moon Project
ARTIKELNR.: PCCD 3661 DM 49,95

Homeworld II Cataclysm
ARTIKELNR.: PCCD 3412 DM 59,95

Imperium der Ameisen
ARTIKELNR.: PCCD 3411 DM 79,95

Kleopatra - Königin des Nils
ARTIKELNR.: PCCD 3682 DM 44,95

Mercedes Benz Truck Racing
ARTIKELNR.: PCCD 3336 DM 79,95

Moorhuhnjagd 2
ARTIKELNR.: PCCD 3361



Play the Games Vol. 3
ARTIKELNR.: PCCD 3463 DM 64,95

Sims: Das volle Leben
ARTIKELNR.: PCCD 3500



Star Trek Voyager
ARTIKELNR.: PCCD 3038 DM 79,95

Sydney 2000
ARTIKELNR.: PCCD 3462 DM 89,95

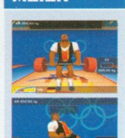
Lieferungen innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA: Bei Drucklegung noch nicht bekannt.

BESTELL-HOTLINE 0931/35 45 255
WWW.GAMEPLAY.DE

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Sydney 2000

KRAFTMEIER


Die Grimassen der Superschweren beim Gewichtheben sind possierlich anzuschauen. Bewältigen die Kolosse ihr Gewicht, lassen sie es an obszönen Triumphgebärden nicht fehlen.

Zwölf Disziplinen – wenig Abwechslung.



Im Arcade-Modus sind Weltrekorde ein geringes Problem.

→ Rettungsversuche

So trivial auch der Spielablauf ist, die Grafik und die Geräuschkulisse sind nicht ganz so schlecht. Vor allem die Gewichtheber sind gut animiert und auch die Hochspringerin bewegt sich mit einer gewissen Grazie. Oft konterkarieren jedoch stupide Gesichtsausdrücke oder die schäbige Stadionkulisse derartige Anstrengungen. Zwei Sprecher bemühen sich ebenfalls redlich. Aber leider triefen ihre Sprachsamples immer wieder vor Unlogik. Wie dieser Kommentar zu ein und demselben Speerwurf: »Ein Weltklassewurf! – Schade. Ich hatte eine größere Weite erwartet. – Ein phantastischer Wurf.« Der Olympia-Modus, bei dem Sie Ihren Top-Athleten erst entwickeln müssen, mag eine gute Idee sein, ist aber furchtbar langweilig. Virtuelles Eisen mit zwei Tasten stemmen? Nein danke. Einzig der Kampf gegen menschliche Mitspieler sorgt für Erheiterung. Um zu acht gegeneinander anzutreten, benötigen Sie aber vier Gamepads und quetschen sich außerdem zu viert vor einer Tastatur zusammen. **(uh)**



Im Olympia-Modus müssen Sie Ihren Athleten erst tüchtig trainieren.

UDO HOFFMANN

Alle vier Jahre kommen zur Olympiade auch immer wieder olympische Gurken heraus. Auf diesem Feld gibt es schließlich noch keine etablierten Hersteller wie EA Sports, die einem das Geschäft mit den unbedarften Massenkunden vermasseln. So ein Glück. Nur wir gehässigen Spielekritiker nehmen uns das Recht heraus, vor minder guten Programmen milde zu warnen. So ein Pech. Also, angestrebter Massenkunde, höre meine Botschaft: Das Spiel ist primitiv, die Steuerung oft ungenau (Kajak, Tontaubenschießen), die Ausführung zweitklassig. Mit Sydney 2000 wirst Du nur wenig Spaß haben.

»Primitiv, zweitklassig.«

WERTUNG SYDNEY 2000

▲ **PRO**
- BAUT ÜBERSCHÜSSIGES KÖRPERFETT AB
- LEICHT ZU BEGREIFEN

▼ **CONTRA**
- PRIMITIV
- LIEBLOSES DESIGN

GRAFIK:	50
SOUND:	50
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	40
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS **47**

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

MIND ROVER
THE EUROPA PROJECT

HERSTELLER: CogniToy **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.02 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** OpenGL **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 4MB-OpenGL-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16MB-OpenGL-Karte
www.mindrover.com


Brenne, du Gegner! Hier siegt unser kleines Panzerchen und setzt den Kontrahenten in Brand. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Sie sitzen so herum und langweilen sich im Außenposten auf dem Mond Europa. Was tun? Kleine Fahrzeuge mit selbst angelegter künstlicher Intelligenz gegeneinander antreten lassen!

Sie suchen sich ein Chassis aus, setzen Sensoren, Bewegungseinheiten und Waffen darauf, dann wird das alles miteinander verknüpft. Unterschiedliche Kombinationen lösen Radarkontakte, die Triebwerke oder Waffen aus, während der Runde können Sie dann nicht mehr eingreifen. Mehrere Spiel-Modi erwarten Sie; außer dem Abballern des Gegners treten Sie noch in Rennen an oder versuchen, Kontakt mit dem anderen Gleiter/Panzer zu vermeiden. **(mash)**


Erwischt! Ziel war es hier, Kontakt herzustellen – und das ist gelungen!



SPIELSPASS **58**

MARTIN SCHNELLE

Nach kurzer Eingewöhnungsphase hatte ich dann auch kapiert, wie man die Dinger in Bewegung setzt. Und so fieberte ich dann mit, wie sich der kleine Racker so schlägt. Leider ist kein Multiplayer-Modus vorhanden, so dass Sie Ihre Rover nicht gegeneinander antreten lassen können. Auch hätte ich mir mehr ein paar mehr Ausrüstungsgegenstände wie Waffen oder Sensoren gewünscht. Die nicht allzu hübsche Grafik lässt sich dagegen leicht verschmerzen, denn Sie achten ja doch nur auf das Verhalten der Fahrzeuge. Ein netter Spaß, dessen Motivation aber nicht ewig anhalten wird.

»Ein netter Spaß.«

Ab September...
...spielt jeder Rollenspiele!



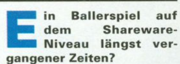
Das beste Special!

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

TYRIAN 2000

HERSTELLER: Xsiv Games/Stealth Media **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** DOS/Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/166, 32 MByte RAM **www.xsivgames.com**




Dass diese Endgegner immer so viele Waffen haben müssen ...

Ein Ballerspiel auf dem Shareware-Niveau längst vergangener Zeiten?

»Tyrian 2000« entführt Sie in eine Ära, als PC-Programmierer noch verzückt darüber waren, einen VGA-Vertikalscroller ruckelfrei hinzubekommen. So erwartet Sie 256-Farben-Optik in der Auflösung 320 mal 200 Punkten – technisch ist kein Unterschied zum viereinhalb Jahre alten Vorgänger »Tyrian« zu bemerken. Fünf direkt anwählbare Welten mit über 65 Level gibt es genauso wie einen Zwei-Spieler-Modus an einem PC. Spielen Sie im Arcade-Modus, hinterlassen zerstörte Feinde Power-ups, im eigentlichen Spiel erhalten Sie stattdessen Punkte, mit denen Sie einkaufen gehen können. Das alles wirkt wie ein Ausflug in die Vergangenheit; aber auch da gab es schon weitaus bessere Ballereien für Ihren PC. Tyrian 2000 hat bestenfalls Nostalgiewert. **(mash)**



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

KA'ROO

HERSTELLER: Swing Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** Direct3D, Glide **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte **www.swing-entertainment.de**


Finden Sie alle Edelsteine, um zum nächsten Level zu gelangen.

Kängurus hoppeln anscheinend nicht nur in Australien herum, sondern sind wohl auch in unseren Breitengraden zuhause.

Den Eindruck gewinnt man jedenfalls in »Ka'Roo«. Hoch über einer Waldlandschaft schwebt eine Plattform, auf der Sie von Feld zu Feld hüpfen. Dabei sammeln Sie fleißig überall verstreute Edelsteine ein. Haben Sie Ihren Beutel mit den wertvollen Fundstücken aufgefüllt, öffnet sich die Tür zum nächsten Level. Gefährlich wird es, wenn Sie beim der Hoppelei zu übereifrig werden, denn Ihr Alter Ego hält am Rand der Plattform nicht von selbst an, sondern springt auf Ihr Kommando schon mal in die Tiefe. Das einfache Hüpfspiel begeistert allenfalls Kinder, Erwachsene wird es schnell langweilen. **(dk)**



Actionspiel für Einsteiger

HANDKERCHIEF

HERSTELLER: XSIV Games/Stealth Media Group **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Netzwerk) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/200, 32 MByte RAM **www.xsivgames.com**


Noch ahnt Ihr Feind nicht, dass er sich in wenigen Sekunden in Bargeld verwandeln wird.

Alarm in der idyllischen Kleinstadt: Mechanische Supertiere bedrohen den friedlichen Alltag braver Steuerzahler. Grund genug für Sie, den angestaubten Stahlhelm und die Schrotflinte vom Speicher zu holen.

Im 2D-Hüpfer »Handkerchief« verkörpern Sie einen schießwütigen Soldaten, der sich durch 25 optisch sehr ähnliche Level ballert. Jeder erledigte Mensch und demolierte Android hinterlässt nach seinem virtuellen Ableben etwas Kleingeld, das Sie an verschiedenen Stellen gegen Waffen oder Lebensenergie tauschen. Ab und an lädt auch ein leerer Panzer zu einer Fahrt ein, bei der Sie für kurze Zeit gegen Ihre Feinde gute Karten haben. Die grausige Aufmachung des Spiels sorgt mit Sicherheit dafür, dass Sie freiwillig vorm Feind kapitulieren. **(dk)**



Denkspiel für Einsteiger

THE ALCHEMIST

HERSTELLER: Computer Systems Odessa **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/60, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/90, 32 MByte RAM **www.aha.com.ua**


Bringen Sie genügend Chemikalien zur Explosion, um Platz für neue zu schaffen.

Selbst Chemiestudenten im ersten Semester wissen, dass aus einem Zusammenspiel von mehreren harmlosen Substanzen ein hochexplosives Gemisch entstehen kann.

In »The Alchemist« bekommen Sie nach und nach eine Reihe von Chemikalien in Reagenzgläsern überreicht. Diese sind fest angeordnet und können allenfalls gedreht werden. Auf einer isometrischen Fläche müssen Sie die Teufelsgebräue dann so platzieren, dass nach einigen Runden mehrere Flaschen der gleichen Chemikalie nebeneinander stehen. Ist dies der Fall, so verpuffen diese. Das Spiel endet, wenn Sie die Reagenzien so ungeschickt setzen, dass keine mehr hochgehen können. Der Tetris-Stiefbruder, der nur übers Internet vertrieben wird, weckt heutzutage aber kaum Interesse. **(dk)**



WIR KÜSSEN BESSER

Leser werben Leser

Wenn Sie jetzt einen Freund für ein PC-Player-Abo werben, gewinnen auch Sie: nämlich das abgefahrene Actionspiel »KISS: Psycho Circus«.*

Und mit den Vorteilen eines Abonnements fahren auch Ihre Freunde ganz schnell auf der Überholspur: Die PC Player wird mit 15 Prozent Preisvorteil frei Haus geliefert, man erhält das Heft einige Tage vor dem offiziellen Kioskverkauf, verpasst mit Sicherheit keine Ausgabe und somit weder den neuesten Player´s Guide, noch die aktuellsten Demos unserer Begleit-CDs. Also – wer blitzschnell handelt, fährt gut.



*Achtung: Aktion ist befristet bis zum 30. September 2000 oder solange der Vorrat reicht.



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC Player, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent

Und so geht's: Einfach den Coupon ausfüllen, ausschneiden und an die folgende Adresse senden:

PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

Alternativ bestellen Sie Ihr Vorzugsabonnement auch per
Telefon (089-209 591 38),
Fax (089-200 281 22) oder
E-Mail (future@csj.de)

Bitte schicken Sie mir als Dankeschön für meine Werbung das Spiel **KISS: Psycho Circus** frei Haus zu. (Geschenkempfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Die Auslieferung erfolgt, sobald das Abo bezahlt ist.) Senden Sie das Spiel bitte an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ich bin der neue Abonnent.

Bitte schicken Sie mir ab sofort die PC Player für DM 109,20 (pro Heft nur 8,40 Mark statt 9,90 Mark, 13 Ausgaben pro Jahr) per Post frei Haus. Schüler und Studenten zahlen sogar nur 93,60 Mark. Nach Ablauf eines Jahres kann ich jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

C 140A

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt)

❐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

❐ **Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC Player, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (gegebenenfalls streichen).

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

CULTURES – DIE ENTDECKUNG VINLANDS

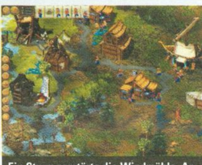
HERSTELLER: Funatics Development/THQ **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/333, 64 MByte RAM **www.thq.de, www.funatics.de, www.cultures.de**

Land in Sicht! Mollige Wikinger zeigen, dass sie das Siedeln genauso beherrschen wie ihre Konkurrenten.



Wenn Sie erst einmal die anfänglichen Hürden gemeistert haben, wächst und gedeiht Ihre Siedlung ganz von allein. (alle Bilder 1024x768)


Ihr Schiff ist mit genügend Vorräten beladen, so dass sie sich nicht gleich um das tägliche Brot kümmern müssen.


Ein Sturm zerstörte die Windmühle. An Nahrung gelangen Sie hier nur durch Jagdausflüge, Fischfang und Handel.

FAKTEN

- Strategiespiel von ehemaligen Siedler-Machern
- Tutorial mit 4 Missionen
- 12 Karten für Single- und Multiplayer
- Eine Kampagne mit 13 Missionen
- Winter- und Sommerlandschaften
- Berufserfahrung ermöglicht das Ausüben neuer Tätigkeiten
- Klassische Rollenverteilung zwischen Männern und Frauen

Hierzulande ärgern wir uns schon über ein Wochenende ohne Sonnenschein. Die Wikinger bei »Cultures« würden über solche Probleme wahrlich froh sein.

Denn ihr kleiner Stamm leidet seit geraumer Zeit unter permanentem Dauerregen – und der verdirbt nicht nur die gute Laune, sondern auch die gesamte Ernte.

Als eines Tages die frustrierten Nordmänner mal wieder von ihren Fenstern aus den eigentlich düsteren Himmel beobachten, entdecken sie ein grelles Licht: Klarer Fall, das kann ja nur die Sonne sein. Aber Moment mal ... sie wird ja immer größer und kommt direkt auf das Dorf zu. Die vermeintliche Sonne ist nämlich in Wirklichkeit ein kleiner Teil eines Asteroiden und schlägt direkt vor einem ahnungslosen Bewohner ein. Der beobachtet zur gleichen Zeit, wie weitere Stücke hinter dem Horizont des Ozeans verschwinden. Wenn das mal nicht ein Zeichen der Götter ist – so denken sich die einfältigen Bewohner. Also entschließen sie sich, das dorfeigene Segelschiff wieder zu entmotten und nach den anderen »Sonnenstücken« zu suchen. Zwar finden sich die begehrten Steinchen selbst nach langer Reise nicht, dafür verkündet ein Matrose sehr euphorisch den Satz: »Land in Sicht.« Was für ein idyllisches Plätzchen: Dichte Wälder, saftige Wiesen und vor allem kein Regen mehr – wäre doch eine gute Gegend, um sich dauerhaft niederzulassen.

»Sie sollten viel Zeit mitbringen.«

So starten Sie mit einer kleinen Schar von Untergebenen in der neuen Welt. An der Umgebung gibt es wirklich nichts auszusetzen: Das Laub der Bäume bewegt sich im Wind, Schmetterlinge fliegen durch die Luft, und allerlei nahrungslieferndes Wild grast friedlich in der Gegend – und das in 16-Bit Farbtiefe. Ihr Völkchen selbst erinnert optisch deutlich an die Gallier der Comicreihe »Asterix«. Auch die Soundkulisse ist für Ihre Siedler eine willkommene Abwechslung zum ständigen Dauergeplätscher in der alten Heimat: Vogelgezwitscher und Wellenrauschen hallen zusammen mit CD-Audio-Musik angenehm aus dem Lautsprecher. Letztere ist zwar eine Weile ganz erträglich, doch selbst taubstumme Wikinger hauen spätestens



Das kleine Dorf der Eskimos bietet mit Sicherheit dringend benötigte Waren an.

Mit der Figurenliste sehen Sie alle Einwohner des Dorfes auf einen Blick.

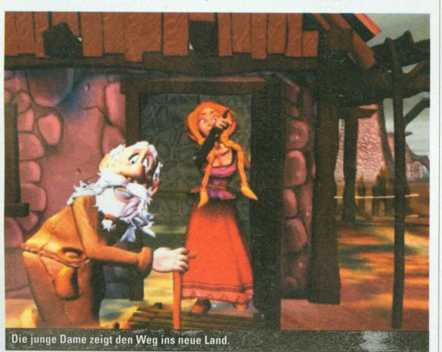
nach der dritten Wiederholung auf die Stopp-Taste.

Raffe, schaffe, Häusle baue

Ihr altes Schiff beherbergt zwar einige Vorräte, doch sollten Sie schleunigst selbst für genügend Nahrung sorgen. Befehlen Sie doch am besten den Bau einer Jägerhütte und eines Bauernhofes. Zu wenig Holz? Kein Problem! Wenn Sie noch nicht im Besitz einer Holzfällerhütte sind, machen Ihre Bauarbeiter einen kurzen Abstecher in den Wald und besorgen sich die nötigen Materialien selbst. Das kostet natürlich einiges mehr an Zeit – aber die sollten Sie für »Cultures« ohnehin mitbringen, denn Ihre Wikinger legen ein äußerst gemütliches Arbeitstempo an den Tag.

Ihre ungelernten Arbeiter lassen sich zwar für viele Jobs einsetzen, eine dauerhafte Spezialisierung auf einen Beruf eröffnet aber neue Möglichkeiten. Beispielsweise können Sie einen Arbeiter eine Zeit lang als Farmer schuften lassen. Nach einer Weile zückt dieser stolz seinen Meisterbrief. Jetzt arbeitet Ihr Scherge nicht nur effizienter, sondern er hat auch noch die Möglichkeit, neue Berufe zu erlernen wie zum Beispiel den des Obstbauern oder des Müllers. Gern hinterlegt er zudem sein erarbeitetes Wissen in einer Schule. Dorthin schicken Sie dann einfach Ihre anderen Arbeiter, die sich dann nach kurzer Zeit selbst als Profibauern betätigen können.

Entsprechend funktioniert es auch bei anderen Berufssparten wie etwa den Lastenträgern: Mit einem Meisterabschluss dürfen die sich – wenn Sie es ihnen erlauben – ihr Tagwerk als Händler verrichten.



Die junge Dame zeigt den Weg ins neue Land.

Trautes Heim, Glück allein

Aus der Sicht eines Machos ist die Welt von Cultures noch schwer in Ordnung: Der Mann geht seinem Beruf nach, während die Frau brav das Haus hütet, die Kinder erzieht und ihrem Göttergatten am Abend ein schmackhaftes Mahl zubereitet. Ein verheirateter Mann verrichtet sein Tagewerk außerdem wesentlich effizienter als ein frustrierter Single. Als Spieler übernehmen Sie die glückliche Funktion des Verkupplers. Einfach auf das Eheringsymbol einer Figur klicken und die passende bessere Hälfte auswählen. Einen lauten Schmatzer später ist die Ehe dann offiziell. Jetzt ist Ihr Volk auch in der Lage, sich zu vermehren. Im Menü der Frau können Sie einfach aussuchen, ob ein Junge oder ein Mädchen das Licht der Welt erblicken soll, und schon nach einer kurzen, jugendfreien Schmuserei ertönt Babygeschrei aus dem Lautsprecher. Doch Vorsicht: Sie sollten immer darauf achten, dass Sie Ihre Bevölkerung auch ernähren können. Sind Sie mit der Babyproduktion zu übereifrig, ist es möglich, dass Ihre Untergebenen wegen Unterernährung den Löffel abgeben. →

Cultures – Die Entdeckung Vinlands



Naheliegende Wälder sind wichtige Rohstoffe- und Nahrungslieferanten für die Wikinger.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Age of Empires 2 ist nach wie vor die Referenz in Sachen Strategiespiele. Der Caesar-Nachfolger Pharao bietet komplexes Aufbauvergnügen im alten Ägypten. Der dritte Teil der Siedler-Reihe hat von der Optik und vom Spielprinzip her wohl die größte Ähnlichkeit mit Cultures. Die Grafik der Wikinger gefällt zwar, dafür befehligen Sie nur ein Volk und auch der Spielablauf könnte etwas flotter sein. Ein weiteres Siedler-Plagiat ist Die Völker, das Sie mittlerweile als günstigen Budget-Titel erwerben können.

Spiel	Wertung	Ausgabe
Age of Empires 2	88	11/99
Pharao	87	12/99
Die Siedler 3 Gold Edition	85	5/2000
Cultures	78	9/2000
Die Völker	77	7/99

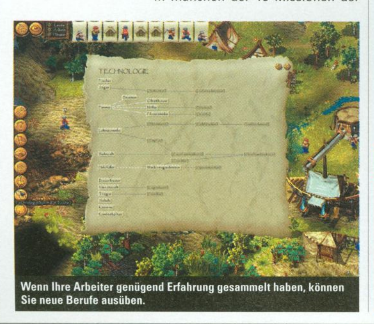
Skala: 40 50 60 70 80 90

→ Kaufrausch

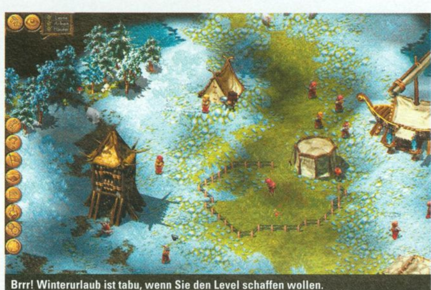
Dummerweise fließen Milch und Honig nicht auf jeder Karte von Cultures. Mal herrscht permanente Knappheit eines Rohstoffes oder ihre Untergebenen sind von vorn herein nicht in der Lage, ein bestimmtes Gut zu produzieren. Ist dies der Fall, sollten Sie schleunigst einen Kundschafter auf die Reise schicken. Irgendwo findet sich bestimmt ein Indianerstamm oder ein Eskimodorf mit genügend Waren zum Tauschen. Schnell noch einen Händler aus den eigenen Reihen rekrutiert und schon kann der Gütertausch beginnen.

Die fremden Einwohner müssen Ihnen aber nicht unbedingt freundlich gesonnen sein. Deshalb rekrutieren Sie in Ihren eigenen Kasernen, sofern Sie über die nötigen Rohstoffe verfügen, Soldaten. Diese greifen dann auf Ihren Befehl hin in bewährter, klassischer Echtzeit-Manier Feinde an oder verteidigen Ihr Dorf. Auch bei den Kämpfen legen Ihre Wikinger die ruhige Gangart nicht ab. Hier kommt es also nicht auf eine schnelle Reaktion an, sondern vielmehr auf die richtige Wahl des Angriffsziels.

Ohne Kampf und Handel sind Sie in manchen der 13 Missionen der Kampagne von vornherein zum Scheitern verurteilt. Meist geht es darum, bestimmte Mengen an Rohstoffen zu erwirtschaften oder Ihre Bevölkerung auf eine vorgegebene Größe zu bringen. Die Nachbarvölker werden allein vom Computer gesteuert, wobei die Künstliche Intelligenz mit Übung recht schnell zu bezwingen ist. Im Unterschied zu anderen Konkurrenten dürfen Sie bei Cultures nur die knuddeligen Wikinger steuern. **(dk)**



Wenn Ihre Arbeiter genügend Erfahrung gesammelt haben, können Sie neue Berufe ausüben.



Brrr! Winterurlaub ist tabu, wenn Sie den Level schaffen wollen.

DAMIAN KNAUS

Vielleicht gehöre ich auf Grund unserer hektischen Zeit nicht mehr zu den geduldigsten Menschen, aber müssen meine Wikinger wirklich so ein gemütliches Tempo draufhaben? Oft sitze ich längere Zeit vor dem PC und warte, bis ein Siedler endlich seinen Meisterbrief schafft oder die lieben Kinder schließlich ihr arbeitsfähiges Alter erreichen. Da würde nur noch die Zeitbeschleunigung helfen. Während der tatenlosen Zeit entschädigt Sie dafür die wirklich gelungene Grafik im Spiel. Manchen sind die Schergen vielleicht schon eine Spur zu knuddelig geraten. Doch wer mit »Die Siedler 3« auskam, wird sich auch gern mit den Wikingern von Cultures anfreunden.

»Sehr gemütliches Tempo.«

WERTUNG CULTURES

▲ **PRO**
- SIEDLER GEWINNEN BERUFSERFAHRUNG
- NIEDLICHE GRAFIK ...

▼ **CONTRA**
- ... FAST SCHON ZU NIEDLICH
- LANGWIERIGER AUFBAU

Kategorie	Wertung
GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80

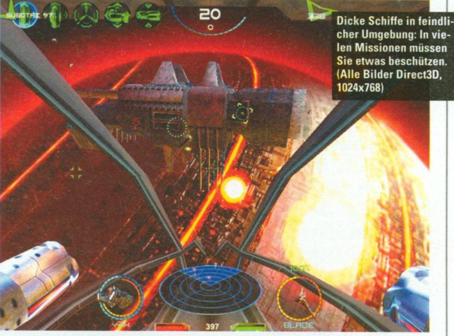
PC PLAYER SPIELSPASS **78**

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

BANG! GUNSHIP ELITE

HERSTELLER: Rayland Interactive/Red Storm Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte **www.redstorm.com, www.rayland.com**

Oh mein Gott – Außerirdische bedrohen die Existenz der Menschheit! Also schwingen Sie sich in Ihren Jäger und feuern mit allem, was Sie haben!



Dicke Schiffe in feindlicher Umgebung: In vielen Missionen müssen Sie etwas beschützen. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)



Schicke Explosionen im farbenfrohen All: Die Grafik ähnelt der von X.

»Die Langzeit-Motivation ist fraglich.«

Eigentlich sollte »Bang! Gunship Elite« schon vor einigen Monaten über das holländische Softwarehaus Project Two unter dem Namen »Big Bang!« erscheinen.

Doch der Pleitegeier machte dem einen Strich durch die Rechnung, und deswegen fungiert nun Red Storm Entertainment als Vertrieb.

Gutes Alien, böses Alien

Immer dieser Ärger. Auf der Suche nach dem Erz Khâ kommt der Allianz – bestehend aus Ihnen und zwei Alien-Rassen – die üblen Sektar und Morgothen in die Quere. Diese beiden Spezies sind für ihr Unmuts-Potenzial bekannt, und so ballern Sie, was Ihr kleiner Jäger nur hergibt. Bewaffnet mit Strahlenkanonen und zielsuchenden Geschossen begeben Sie sich ins Krisengebiet, in dem es neben Ihren Schutzbefohlenen vor bösen anderen Schiffen wie Asteroiden nur so wimmelt.

Mit Maus und Tastatur bringen Sie Licht ins Dunkle in Form von hübschen Explosionen und Waffeneffekten, wobei die Optik übrigens an Egosofts »X« erinnert. Dies wiederholen Sie, bis alle Missionen erfüllt sind. Das macht zwar kurzfristig Spaß, doch mangels Abwechslung samt des hohen Frustfaktors, wenn Sie mal wieder das Zeitliche gesegnet haben, ist die Langzeit-Motivation doch fraglich. Mehr Freude als am ähnlich angelegten »Sinistar: Unleashed« haben Sie hier aber allemal. **(mash)**



Einige Objekte erreichen beeindruckende Ausmaße.



Mit Ihrem Jäger retten Sie die Galaxis.

MARTIN SCHNELLE

Junges, aufstrebendes Programmier-Team hat nettes Spiel mit netter Grafik – so könnte Rayland Bang! angepriesen haben. In der Tat sieht das Ganze mit den Explosionsringen, den Lichteffekten und farbigen Nebeln auch sehr schick aus, der letzte Schliff fehlt jedoch. Der Schwierigkeitsgrad beispielsweise ist so hoch, dass Einsteiger schon nach kurzer Zeit die Maus auf die Matte werfen werden. Außerdem ist die ständige Ballerei gegen Aliens auf Dauer recht langweilig. Es passiert einfach nichts Neues bis auf weiter entwickelte Waffen und Feinde. Das erinnert an Roland-Emmerich-Filme: Geradlinig und technisch gut, aber nach dem vielversprechenden Anfang bald öde.

»Der letzte Schliff fehlt.«

FAKTEN

- 19 Missionen
- 10 Waffen
- 5 Alien-Rassen
- 8 Deathmatch-Level

WERTUNG BANG! GUNSHIP ELITE

▲ **PRO**
- GERADLINIGE BALLEREI
- SCHICKE GRAFIKEFFEKTE

▼ **CONTRA**
- HAMMERHART
- AUF DAUER ÖDE

GRAFIK:	80
SOUND:	60
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS 68

3D-Action für Fortgeschrittene

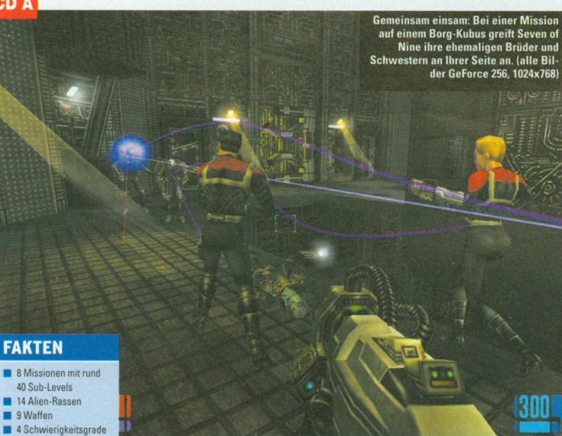
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

GOLD PLAYER PC PLAYER

HERSTELLER: Raven Software/Activision **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch/Englisch, wählbar **MULTIPLAYER:** bis 16 (per Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** OpenGL **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte **www.ravensoftware.com/eliteforce, www.hazardteam.de**

Autobahnausfahrt verpasst? Halb so wild, einfach die nächste nehmen und umdrehen. Die Voyager hat es da etwas schwerer: Sie ist 70 Jahre von ihrem Ziel entfernt und außerdem noch mit kaputtem Antrieb in einem Raumschiff-Friedhof gestrandet.

VIDEO AUF CD A



Gemeinsam einsam: Bei einer Mission auf einem Borg-Kubus greift Seven of Nine ihre ehemaligen Brüder und Schwestern an Ihrer Seite an. (alle Bilder GeForce 256, 1024x768)

Die just aufgelesene Stasiswaffe macht hier kurzen Prozess mit den Etherianern.

FAKTEN

- 8 Missionen mit rund 40 Sub-Levels
- 14 Alien-Rassen
- 9 Waffen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Jederzeit speicherbar
- Gute Mehrspieler-Modi mit 17 Karten und 58 Charakteren
- Wahlweise deutsche Synchron- oder Originalsprecher mit deutschen Untertiteln
- Nutzt die »Quake 3 Arena«-Engine
- Anwählbares Tutorial
- Bildschirmhintergründe als Zugabe enthalten
- Mac-Version in Arbeit

Sternzeit 48038,5, das Raumschiff Voyager startet zu seinem Jungfernflug. Noch ahnt niemand der 150 Besatzungsmitglieder, dass eine vergleichsweise harmlose Jagd nach Maquis-Rebellen etwas länger dauern wird: Bei einer Höchstgeschwindigkeit von Warp 9,975 schlappe 70 Jahre, um genau zu sein.

Die Heimreise der Voyager aus dem Delta-Quadranten verläuft alles andere als langweilig – jedenfalls für die Crew, der Fernsehzuschauer kommt bei manchen Episoden der jüngsten Star-Trek-Serie nicht aus dem Gähnen heraus. Inzwischen hat sich die Situation etwas gebessert: Deep Space Nine ist abgeschlossen, die kreativen Köpfe des Paramount-Medienkonzerns konzentrieren sich nun auf das einzig übrige Trek-Unternehmen. Die Spiele-Entwickler auch: »Star Trek Voyager: Elite Force« ist der erste Titel um Janeway und Co.

S.O.S. – wo sind wir?

Die NCC-74656, wie die Voyager mit bürgerlichem Namen heißt, trifft bei ihrer Reise immer wieder auf übel gelaunte Zeitgenossen, die im besten Fall nur das Schiff entern und die Besatzung in ein Internierungslager stecken wollen. Keine schönen Aussichten. Deswegen erdachten die Designer von Raven Software das Hazard-Team und schoben ihre Idee gewitzt Lieutenant Tuvok in die Schuhe. Dabei handelt es sich um zwei Kommandoeinheiten à sieben Personen, die für Captain Janeway in Krisenfällen die Kastanien aus dem Warp-Kern holen und die Sicherheit des Schiffs garantieren sollen.

Ein solcher Krisenfall trifft just nach einer Übungsmission ein: Die Voyager wird von einem ungeklärten Phänomen in eine Art Raumschiff-Friedhof teleportiert, der obendrein von einem Dämpfungs-

»Die Designer müssen Half-Life und die Dark-Project-Titel exzessiv gespielt haben.«



Chell, der ängstliche Bolianer, lädt in einem fremdartigen Vehikel wertvolle Daten über den Raumschiff-Friedhof herunter.



Nanu? Was macht denn ein klingonisches Terminal in diesem uralten Maschinenraum?


Planung ist alles: Vor jedem größeren Einsatz gibt es von Ihren Vorgesetzten ein ausführliches Briefing.



SimDesperados: Auf dem Holodeck probieren Sie die neuesten Waffen aus.

feld umgeben ist. Dabei gingen Antrieb und Sensoren selbstverständlich in die Binsen – klingt wie eine TV-Folge, oder? So muss sich das Hazard-Team auf diversen Schiffen des Friedhofs nach Rettungsmöglichkeiten umsehen und Stück für Stück herausfinden, wer hinter der Entführungsaktion steckt. Als rangmäßig zweithöchster Offizier immer mit dabei: Sie als Fähnrich Alexander – auf Wunsch auch Alexandria – Munro.

Stimmungshoch

Elite Force ist nicht der erste 3D-Action-Titel im Enterprise-Universum. Das grottenschlechte, quälend langsame »Star Trek: Generations sowie das etwas trockene »Klingon Honor Guard« liegen Ihnen und uns noch heute schwer im Magen. Doch frohe Kunde – die Raven-Designer müssen »Half-Life« und die »Dark Project«-Titel exzessiv gespielt haben: Elite Force ist ungeheuer abwechslungsreich und besticht durch seine dichte Atmosphäre, die weit über die eines normalen 3D-Shooters hinaus geht. Dazu erweiterten die Raven-Jungs die eingekaufte »Quake 3: Arena«-Engine um das so genannte Icarus-Skript-System, das für einen kräftigen Schuss Leben sorgt: Etliche Personen reden miteinander, reagieren auf Ihre Anwesenheit, helfen Ihnen oder bitten um Ihr Eingreifen. Ein Funkspruch während einer Außenmission enthüllt neue Details, ein Kollege betritt nach kurzem Gespräch den Raum oder öffnet Ihnen eine Tür. In anderen Abschnitten schleichen Sie sich wie Meisterdieb Garrett an schlafenden Gegnern vorbei und belauschen patrouillierende Wachen.

Gelegentlich stehen sogar Entscheidungen an: Wagen Sie einen Ego-Trip zur Befreiung eines Besatzungsmitglieds? Oder gehen Sie stur nach Befehl vor? Je nach Persönlichkeit reagieren Ihre Team-Mitglieder individuell auf die von Ihnen getroffene Entscheidungen: Die Scharfschützin Telsia Murphy ist eher kühl und zurückhaltend, der Sprengexperte Austin Chang ruhig und besonnen, die Feldmedizinerin Juliet Jurot kritisch und aufmüpfig. Der bolianische Feldtechniker →


Heh, Mr. Paris, schauen sie doch bitte auf den medizinischen Tricorder.

»Elite Force besticht durch seine dichte Atmosphäre.«

DAMIAN KNAUS

Die letzten Folgen von Star-Trek-»Wer stürzt nächste Woche mit dem Shuttle ab?« -Voyager ließen mich ganz vergessen, dass Weltraumabenteuer auch spannend sein können. Doch Elite Force bringt das zurück, was ich in den jüngsten Episoden so vermisse: Spannungselemente und Action. Einfach toll, selbst mal mit der Waffe im Anschlag durch einen düsteren Borg-Kubus zu hetzen, während die Mensch-Maschinen mir mit dem Satz »Widerstand ist zwecklos« auf den Fersen sind. Ehrfürchtig beuge ich mich Janeways und Tuvoks Befehlen, rette mal eben kurz die Voyager vor einem Warpkernbruch und reagiere meine übrig gebliebenen Aggressionen im Holodeck ab. Ganz klar, Star Trek Voyager: Elite Force empfehle ich jedem Trekker, dem die Action in der Serie zu kurz kommt.

»Für jeden Trekker, dem die Action in der Serie zu kurz kommt.«

SCHIFF AHOI!

Die acht Missionen in Elite Force spielen sich allesamt an Bord bekannter und unbekannter Raumschiffe ab. Hier eine kleine Auswahl.


U.S.S. Voyager: Dreh- und Angelpunkt des gesamten Spiels und Ihre »Heimatbasis«.


Köder-Schiff der Forge: Das fremdartige Gefährt lockt die Voyager ins Dämpfungsfeld.


Scavenger-Hauptquartier: Dieses Schiffskonglomerat beherbergt skrupellose Plünderer.


Borg-Kubus: Auch die Borg gerieten in die Fänge der Forge – eigentlich erschreckend.

Star Trek Voyager: Elite Force



HANDBUCH FOLGT

Viele Leser mailen uns immer wieder ein herzhaftes »Schreibt doch mal was über die Handbücher!« Zur Verdeutlichung, warum das oft leichter gesagt als getan ist, gibt's dieses Bildschirmfoto der »Elite Force«-Anleitung. Wie Sie sehen, sehen Sie – noch – nichts.





Tom Paris' ganzer Stolz: der selbst entwickelte Delta-Flyer.

→Chell ist eher ängstlich und braucht öfter eine Aufmunterung.

Hirn einschalten

Elite Force ist in acht Hauptmissionen mit rund 40 Sub-Leveln aufgeteilt. Der Übergang zwischen diesen verläuft fließend und ist nur durch Ladepausen beziehungsweise ein Briefing vor den Haupteinsätzen erkennbar. Zahlreiche Szenen spielen an Bord der Voyager. Dafür wurde der 344 Meter lange Raumer der Intrepid-Klasse frappierend genau nachgebaut: Der Maschinenraum, die Krankenstation, die Brücke, ein Hangar, selbst Jefferies-Röhren und Aufzugsschächte warten auf einen Besuch. Rund 80 Prozent des Schiffes sollen angeblich im Spiel begehbar sein. Leider nicht in einem Stück – je nach Sub-Level wird fleißig nachgeladen, oft versperren Energiebarrieren, die beim Transfer zum Raumschiff-Friedhof entstandene Schäden absichern, Ihnen den Weg.

Neben den schon erwähnten, automatisch ablaufenden Dialogen können Sie sich jederzeit einer anderen Figur nähern und versuchen, sie mit einem Druck auf die Leertasten anzusprechen. Dies ist auch wichtig, um über den Gefühlszustand der einzelnen Team-Mitglieder Bescheid zu wissen. Dazu kommen zahlreiche Geschicklichkeits-Einlagen, mit denen Sie Feinde auf die falsche Fährte locken oder Hindernisse überwinden. Ein Beispiel: In einem feindlichen Schiff krabbeln Sie durch Versorgungsschächte und eliminieren dabei einige Parasiten, die Ihnen forsch entgegenhüpfen. Sie erreichen eine Halle, in der einige Klingonen arbeiten, schleichen sich geduckt an ein Kontrollpult und deaktivieren eine Abwasserpumpe. Die Klingonen sind erregt und fahren mit einem Aufzug ein Stockwerk tiefer, um bei der Pumpe nach dem Rechten zu sehen. Denn einer meint, das vielleicht ein Parasit in die Pumpe geraten wäre, ein anderer warnt davor, dass im Notfall der Abwasser-Füllstand nicht mehr gesenkt werden könnte. Das bringt Sie auf die Idee, mit einer anderen Konsole den Füllstand zu erhöhen: Die Klingonen ertrinken und das Abwasser schwemmt in einem Schacht, den Sie überqueren müssen, eine Kiste nach oben. Und über diese springen Sie dann bequem auf die andere Seite.

Zu den Waffen!

Ganz ohne Feuergefechte läuft Elite Force trotzdem nicht ab – schließlich handelt es sich immer noch um einen 3D-Action-Titel. Borg, Klingonen, Hirogen, Etherianer, Malonen und neun andere Völkchen sind auch keine Anwärter auf den nächsten Friedensnobelpreis. Dennoch sollten Sie bewaffnete Konflikte so lange wie möglich herauszögern, in der Überzahl sind Sie so gut wie nie.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Half-Life (Valve Software) besitzt trotz älterer Grafik-Engine noch einen etwas höheren Staun- und Action-Faktor als Raven Softwares Star Trek Voyager: Elite Force. Looking Glass' Dark Project 2: The Metal Age konzentriert sich auf atmosphärisch dichtes Herumschleichen, KISS Psycho Circus (Third Law Interactive) ist das genaue Gegenteil. Das etwas zähe Klingon Honor Guard von Microprose kommt trotz Unreal-Engine nicht mehr ganz mit.

Spiel	Wertung	Test
Half-Life (deutsch)	90	12/98
Star Trek Voyager: Elite Force	88	10/2000
Dark Project 2: The Metal Age	87	2/2000
KISS Psycho Circus	78	9/2000
Klingon Honor Guard	70	10/98

Skala: 40 50 60 70 80 90



Dark Project im Weltall: An diesem Wächter müssen Sie lautlos vorbeihuschen.

NEULICH AUF DEM HOLODECK

Fast ein kleines Wunder, dass Paramount Pictures als Lizenzinhaber die teilweise wilden Ballereien im ach so friedlichen Star-Trek-Universum toleriert. Die reinen Mehrspieler-Partien, die Sie über ein eigenes Icon starten, finden allerdings komplett auf dem Holodeck statt – so gibt's deutlich weniger echte Tote. Und deswegen sind auch die Einzelspieler-Level nicht nachspielbar. Clevere Erklärung.

Auf dem »Holodeck« warten also zwölf eigens gebastelte Level für Solo- und Team-Deathmatches und fünf Capture-the-Flag-Arenen. Von Raumschiff-inspirierten, herrlich verwinkelten Korridoren und Hangar-Hallen bis hin zu düsteren Klingonen-Festungen ist alles dabei. Die Voyager suchen Sie allerdings vergeblich. Dafür bauten die Raven-Designer bewährte Schiffskomponenten zusammen, etwa Transporterplattformen, die als Teleporter zwischen den verschiedenen Level-Abschnitten dienen. Auch Turbolift-Schächte und Jefferies-Röhren sind dabei, doch darin sind Sie extrem verwundbar.

Jeder der Level besitzt ein »Stammpersonal« verschiedener Gegner aus dem Einzelspieler-Modus. Im Borg-Kubus sind das verständlicherweise andere als in einem Föderationsraumer. Insgesamt 58 Charaktere, darunter die Brückencrew, die beiden Hazard-Teams sowie jede Menge Außerirdische kommen so zusammen.

Wie bei »Quake 3 Arena« dürfen Sie eigene Internet-Server eröffnen, in die sich andere Spieler einklinken und gemeinsam oder gegeneinander durchs All flitzen – für Langzeitspielspaß ist also auch dann gesorgt, wenn die Voyager den heimischen Alpha-Quadranten schon längst wieder erreicht hat.



Aufgabe: Erreichen Sie die andere Seite des Schachts, ohne sich den Hals zu brechen.



Lösung: Heben Sie den Abwasserspiegel und springen Sie über die schwimmende Kiste.


Igitt: Diese Lüftungsschächte sollten mal wieder gesäubert werden.


Preisfrage: Welcher Film stand denn wohl hier Pate?


Ob der Trick klappt? Telsia gibt sich als Ihre Gefangene aus, um an den Wachen vorbei zu kommen.

Und beobachten Sie Ihre Gegner: Anderenfalls ist es etwa unmöglich, einen übermächtigen Hirogen-Jäger und –Captain zu besiegen.

Nicht alle der insgesamt neun Waffen besitzen Sie schon von Anfang an: Zu Beginn sind es gerade mal ein Standard-Phaser und ein Phasergewehr. Auf den Missionen finden Sie jedoch weitere etwa eine Stasiswaffe, einen Tetryon-Disruptor oder einen Bogenschweißer.

Seven of Nine entwickelte für den Kampf gegen ihre Artgenossen den U-Mod, den Unendlichkeits-Modulator. Dieser Ballermann moduliert ständig die Frequenz des Laserstrahls, so dass die Borg ihre Schutzschilde nicht darauf einstellen können. Allen Waffen gemein ist eine zweite Funktion, die erhöhten Energieverbrauch gegen einen mächtigeren Schuss eintauscht. Zum Glück tanken Sie Waffen- und Lebensenergie unterwegs wieder auf.

In einigen Einsätzen sind Sie allein, in anderen mit ein paar Kameraden unterwegs. Letzteres hat Vor-, aber auch Nachteile: So geben Ihnen Ihre Team-Mitglieder Feuerschutz, umgekehrt müssen Sie verhindern, dass etwa Seven of Nine beim Knacken eines Schlosses hinterrücks niedergemeuchelt wird. Der Tod eines Team-Mitglieds führt allerdings in den meisten Fällen zum Abbruch der Mission – passen Sie also auf, wohin Sie schießen.

Neben Ihnen, den 13 Mitgliedern des Hazard-Teams und zahlreichen Besatzungsmitgliedern sind auch alle neun Senior-Offiziere von Captain Janeway bis zum Koch und Pausenclown Neelix mit dabei. Manche nur kurz, andere etwas länger. So begleitet Sie beispielsweise Seven of Nine bei einer Mission in einem Borg-Kubus, Fähnrich Tom Paris fliegt Sie mit dem Delta-Flyer zu einem Einsatzgebiet. Übrigens nur, wenn Sie vorher die Andockklammern des Flyers lösen.


Beim nächsten Mal kommen Sie etwas eher vorbei, Fähnrich Munro.

Sauber und gut

Es liegt bestimmt nicht an der verwendeten Grafik-Engine, dass die Umgebung teilweise etwas klinisch-kühl wirkt. Schauen Sie sich zum Vergleich mal die Bilder aus »Heavy Metal F.A.K.K. 2« auf Seite 100 an, das die gleiche Engine nutzt. Sicher, im Klingonen-Cockpit wabert Dunst und die Waffeneffekte sind spektakulär, doch sonst bleibt alles relativ Star-Trek-typisch aseptisch sauber und aufgeräumt. Hier hat »Deus Ex« (Test in PCP 8/2000) mit unzähligen Details wie herumliegenden Zeitungen oder Computerkonsolen, deren Nutzung für das Spiel nicht zwingend nötig sind, die Nase vorn.

Trotz angeblich neu durchgeführten Motion-Capturings gleiten die Kollegen des Hazard-Teams optisch seltsam durch die Gegend – manchmal direkt vor Ihre Füße, so dass Sie erst mal um sie herumlaufen müssen. Das passiert Fähnrich Munro im »von außen«-Steuermodus übrigens auch selbst: Rufen Sie mit der »°«-Taste (ganz oben links auf der Tastatur) die Konsole auf und tippen Sie »cg_thirdperson 1« ein. Schon spielen Sie in einer – recht gewöhnungsbedürftigen – Action-Adventure-Perspektive.

Dafür überzeugt Elite Force akustisch voll und ganz. Wahlweise sprechen die Polygon-Astronauten mit ihren deutschen Synchron- oder den Originalstimmen. Antriebs-, Tür-, Konsolen- und Aufzugsgeräusche kommen direkt aus den Paramount-Klangbibliotheken. Ganz klare Sache: Voyager-Fans kommen an diesem Titel nicht vorbei – Elite Force ist spannender als so manche Fernseh-Staffel.

Auch Enterprise-Sympathisanten, die sich für Janeway und Konsorten nie ganz erwärmen konnten sollten zugreifen – sonst verpassen sie eins der besten 3D-Action-Spiele des Jahres. **(ra)**


»Widerstand ist zwecklos« Auch die Brog bevölkern den Raumschiffs-Friedhof.

ROLAND AUSTINAT

Faszinierend: Elite Force spricht selbst Leute wie mich an, denen 3D-Shooter sonst nicht allzu viel bedeuten. Aber durch die umwerfende Präsentation und die durchgehende Story fühle ich mich wie mitten in einer guten TV-Doppelfolge – Hut ab, Raven Software. Gäbe es noch eine Präsentations-Wertung, müsste die eine 100 bekommen: Mit »Vorfilm«, Vorspann, den Missionen, in denen sich Action und ruhige Momente perfekt ergänzen, ist Elite Force fernsehreif. Kritikpunkte wollen Sie hören? Da fallen mir höchstens die Ladezeiten zwischen den Sub-Leveln oder die etwas schrägen Animationen ein. Und dass das Spiel irgendwann vorbei ist. Ist es ein 3D-Shooter? Ein Action-Adventure? Ein 3D-Abenteuer mit Ballerelementen? Keine Ahnung. Für mich ist Elite Force schlicht und ergreifend der beste Star-Trek-Titel seit Jahren.

»Der beste Star-Trek-Titel seit Jahren.«

WERTUNG ST VOYAGER: ELITE FORCE

▲ PRO
- TOLLE, DICHTE ATMOSPHÄRE
- RUNDUM COOLE PRÄSENTATION

▼ CONTRA
- NACHLADEPAUSEN
- HÖLZERNE ANIMATIONEN

GRAFIK:	80
SOUND:	90
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80



Action-Simulation für Einsteiger

ROAD WARS

HERSTELLER: Interactive Vision/Swing Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte **HARDWARE EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte **www.swing-games.de, www.iavision.com**



Mit Nitro-Power auf Beschleunigung. Die Grafikfehler tauchten auf allen Test-Rechner auf. (Direct 3D, 1024x768)

Hatten Sie nicht schon immer den Wunsch, mit einem bewaffneten Auto den Berufsverkehr aufzumischen?

Hier fahren Sie zumindest Rennen mit solchen Vehikeln. Zwölf Fahrer stehen für genauso viele Strecken zur Wahl, wobei Sie sich jeweils sechs erst erfahren müssen – oder Sie benutzen die motivationstötenden Cheats aus dem Handbuch. Im Liga-Modus bekommen Sie Geld, mit dem der Schlitten repariert und aufgemotzt werden kann. Insgesamt stehen 20 Waffensysteme zur Verfügung, jeder Fahrer hat dabei irgendeinen Vorteil: Der eine zahlt etwa 25 Prozent weniger für neue Motoren, der andere wird von den am Streckenrand postierten Kanonen nicht beachtet.

Übrigens: Wundern Sie sich nicht über die merkwürdigen Farben und Texturenfehler der Autos. Die erhalten wir auf fünf verschiedenen Systemen mit NVIDIA- und Voodoo-Chipsatz. Gut möglich, dass also auch Ihre Grafikkarte betroffen ist. Den Entwicklern ist dieses Problem jedoch bekannt, Abhilfe ist in Sicht. **(mash)**



So soll das Spiel eigentlich aussehen. (Entwicklerbild)

WERTUNG ROAD WARS PC PLAYER — SPIELSPASS **35**

MARTIN SCHNELLE

Autos? Mit Waffen? Hört sich gut an? Denkste! Bei Road Wars finden sich eine Reihe Fehler, die nicht mehr sein dürften. Ein Beispiel: Sie kollidieren mit einem Auto und verlieren völlig die Kontrolle über Ihr Fahrzeug, während der Unfallgegner unbehelligt davonbraust. Und das passiert ständig. Einmal wurde ich von einer Granate getroffen und habe mich 19-mal (gezählt) um meine eigene Achse gedreht. Das werden Sie bei den gegnerischen Wagen nicht finden. Dazu kommen die merkwürdigen Grafikfehler; falls die Programmierer das in den Griff bekommen, addieren Sie zehn Punkte zur Wertung. Alles in allem wird Road Wars trotzdem ein Fehlschuss bleiben.

»Hört sich gut an? Denkste!«

Action-Simulation für Einsteiger

JAGDVERBAND 44 SCREAMING EAGLES

HERSTELLER: Hammer Technologies/Blackstar Interactive **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 8MB-Direct3D-Karte **www.black-star.de, www.jag44.de**



Da brennt der Liberator. Dank des hässlichen Cockpits sieht man aber nicht viel davon. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

Und wieder scheitert ein Entwicklerteam am Spagat zwischen Actionspiel und Simulation.

Jeweils acht Maschinen auf Seiten der Alliierten und der Wehrmacht steuern Sie in dieser 2.Weltkrieg-Fliegerei, eine Kampagne auf beiden Seiten findet sich ebenfalls. Die Grafik steht dabei kurz vor dem Adjektiv »abscheulich«, denn dicke Streben versperren die Sicht nach außen, klotzige Rauch- und Feuerwolken erhöhen auch nicht eben die Übersicht. Dazu zittern die Anzeigen, auf denen eh nur Unsinn abzulesen ist.

Zum einen fliegen Sie Jäger, die andere Flugzeuge abschießen sollen, dann müssen Sie Bomber ins Ziel bringen. Das Abwerfen der Sprengkörper gerät aber zum Vabanquespiel, da Sie Pi mal Daumen anvisieren, und das geht auch nur in geringen Höhen. **(mash)**



So eine B-24 kann eine Menge Bomben mitschleppen.

WERTUNG JAGDVERBAND 44 PC PLAYER — SPIELSPASS **17**



MARTIN SCHNELLE

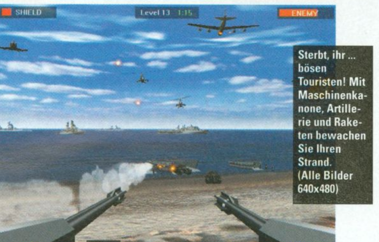
Eine Grafik, welche die Propeller in den Motoren darstellt, zittrige Cockpits liefert, sollte doch vielleicht noch mal überarbeitet werden. Simulations-Freunde stören sich an Kolbenmotoren-Geräuschen bei Düsenjägern, während die Action-Zielgruppe nur wenig mit den hässlichen Objekten und dem Spielablauf zurechtkommen dürfte. Einmal sind die Aufträge nach zehn Sekunden zu Ende, da ein Flugzeug abgeschossen werden soll, dass mir direkt entgegenkommt, dann bin ich stundenlang mit einem Bomber zum Ziel unterwegs.

»Ach Du liebe Güte!«

Actionspiel für Einsteiger

BEACH HEAD 2000

HERSTELLER: Digital Fusion/Wizard Works **TESTVERSION:** Import-version 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/ 233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/500, 128 MByte RAM **www.digitalfusion.com, www.wizardworks.com**



Sterbt, ihr ... bösen Touristen! Mit Maschinenkanone, Artillerie und Raketen bewachen Sie Ihren Strand. (Alle Bilder 640x480)

Mallorca-Urlauber wissen es längst: Kaum haben die sich ein schönes Fleckchen am Strand erobert, kommen auch schon schlecht gelaunte Sandfetischisten und versuchen, sie zu vertreiben.

Hier werden die Strandkörbe besonders schwer umkämpft: Die Bösewichter kommen mit Landungsbooten, Jägern, Bombern, Hubschraubern und Mannschaftstransportern. Selbstredend stürmen dazu noch jede Menge Infanteristen auf Sie ein.



Auch in der Luft lauert der Tod.

Gut, dass Sie bewaffnet sind: Neben einer doppelläufigen Maschinenkanone haben Sie ein schweres Geschütz und zielsuchende Raketen, außerdem können Sie Artillerieschläge anordnen. Geht Ihnen die Munition aus, müssen Sie mit einer Pistole vorlieb nehmen, die aber auch bald leergeschossen ist. Zuweilen wirft ein Flieger neue Munition oder Lebensenergie per Fallschirm ab.

Das alles wirkt wie actionlastiger »Deer Hunter«-Klon. Und auf einer derartigen Engine basiert das Spiel wohl auch. **(mash)**

WERTUNG
BEACH HEAD 2000
PC PLAYER
SPIELSPASS **32**

MARTIN SCHNELLE

Zunächst macht es ja noch Spaß, die kleinen Boote zu versenken und Infanteristen umzumähen. Doch bald stellt sich heraus, dass es nur acht Gegnersorten gibt, die in Varianten auftauchen. Die einzelnen Level laufen fast immer gleich ab, also ist Auswendiglernen angesagt. Dazu kommen spielerische Schwächen, wie das nicht vorhandene Fadenkreuz und die mangelnde Munition – haben Sie nämlich Ihr Pulver verschossen, können Sie das Spiel gleich beenden. Eine Waffe, die immer schießt, wäre durchaus sinnvoll.

»Auswendig lernen ist angesagt.«

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

PANZER GENERAL UNTERNEHMEN BARBAROSSA

HERSTELLER: SSI/Mattel Interactive **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch geplant) **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 8MB-Direct3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/400, 64 MByte RAM 16MB-Direct3D-Karte

Wir befinden uns im Jahre 2000. Alle Wohnzimmer-Strategen kämpfen nur noch in Echtzeit. Nur die Militärhistoriker von SSI setzen nach wie vor auf rundenbasierte Scharmützel.



Was wäre Russland ohne seinen Winter? In den Schnee-Szenarien ist schönes Flugwetter die Ausnahme und ein schnelles Vorwärtskommen natürlich entsprechend erschwert.

Immer noch das Kernstück der Bodentruppen: der Schlachtpanzer.

Im Heerlager dürfen Sie sich neuerdings bis zu 20 Kommandeure auf einmal anzeigen lassen.

FAKTEN

- 4 nichtlineare Kampagnen
- Etwa 20 Einzelszenarien
- Schlachtengenerator mit über 60 Landkarten
- Rund 100 neue, teilanimierte Einheitstypen
- 40 spezielle Führungsfähigkeiten
- Erweiterte, stufenlose Kameraführung
- 3D-Wettereffekte
- Box enthält eine DOS/Win-Version von Panzer General 1 (mit überarbeitetem Handbuch)

Als im letzten Jahr der »Panzer General: Western Assault« heranpolterte, ahnten kundige Strategen schon, dass dies nur die erste Hälfte des Schützenfestes sein konnte, denn schließlich wurden hier nur die westlichen Kriegsschauplätze des Zweiten Weltkrieges beackert.

Nach längerer Waffenruhe dürfen Sie endlich auch Europas Osten in Angriff nehmen, idealen Flankenschutz erhalten Sie dabei von größeren Armeen und einer vielfach verbesserten Handhabung.

Sieht man mal von einigen neuen Szenariozielen wie dem Vernichten bestimmter Einheiten ab, entspricht der grundsätzliche Spielverlauf dem von »Western Assault«. In den über 20 Einzel-Feldzügen und vier mit maximal 18 Szenarien bestückten Kampagnen führen Sie wahlweise die sowjetischen oder deutschen Truppen zum Sieg. Und das stets unter dem Diktat einer äußerst knappen Rundenbegrenzung. Am interessantesten sind die Kampagnen, denn nur hier nehmen Sie Ihre Männer in nachfolgende Szenarien mit und profitieren davon, dass deren Kampfkraft mit zunehmender Erfahrung mächtig anwächst.

Aber zunächst steht vor jeder Schlacht der Besuch Ihres Heerlagers an. Dort stehen viele Kommandeure aus acht Waffengattungen (Panzer, Jäger, Artillerie ...) sowie ein eher begrenztes Kontingent mehr oder weniger tauglichen Kriegsgeräts herum. Je nach Szenario stellen Sie um die 15 Einheiten zusammen. Die bestehen immer aus jeweils einem Kommandanten und einem Fahr- oder Flugzeug. Bis zu zehn Aktionen (Schüsse oder Bewegungen) darf so eine Einheit pro Runde durchführen. Die präzise Anzahl hängt davon ab, wie viele Orden der jeweilige Kommandeur errungen hat. Während noch bei »Western Assault« erfahrene Kommandanten bis zu drei Plätze in Ihrer Armee besetzten, belegt bei »Barbarossa« selbst die erfahrenste Truppe stets nur einen Platz. Was natürlich entsprechend größere Armeen zur Folge hat.

»Bauen Sie nicht allzusehr auf Luftstreitkräfte.«



Die mit gelbroten Kreisen markierten grünen Panzer müssen vernichtet werden, um das Szenario zu gewinnen.

Zug um Zug ...

... geht es dann auf dem Schlachtfeld voran. Nachdem Sie Ihre Verbände auf das frei zoom- und drehbare 3D-Gelände gesetzt haben, scheuchen Sie die Einheiten mittels Mausklicks umher, enttarnen versteckte Feinde und nehmen diese sofort unter Beschuss. Eine nun deutlicher lesbarere Anzeige schätzt zuvor die voraussichtlichen Verluste ein. Und wenn Sie sich an den netten Kampf- und Fahranimationen satt gesehen haben, überspringen Sie diese einfach per Mausklick. Sie sollten danach trachten, Einheiten komplett zu vernichten, denn mit nur einer einzigen Runde Wartezeit lässt sich jede Truppe reparieren. Nach siegreicher Schlacht haben Sie oftmals die Wahl zwischen mehreren Missionen, bevor es dann ins Heereslager geht, um die Armee für die nächste Aufgabe zusammenzustellen, neue Kommandeure und Waffen zu inspizieren sowie Orden zu verteilen. **(md)**

Ein Blick auf die verbesserte Übersichtskarte: Einheiten mit weißen Zahlen dürfen in dieser Runde bewegt werden.

Dasselbe Bild zuerst aus der üblichen »Schräg-Ansicht« (links), dann aus der neuen Vogelperspektive.

MANFRED DUY

Die Panzer-General-Serie war immer einzigartig, denn niemand ist es sonst gelungen, militärhistorische Taktikspiele zu entwickeln, die über genügend Tiefgang und dennoch über ein leicht verständliches Regelwerk verfügen. Diese Mixtur ist nach wie vor unwiderstehlich. Barbarossa macht da keine Ausnahme und brilliert zudem mit etlichen Detail-Verbesserungen, die der Handhabung zugute kommen.

»Diese Mixtur ist unwiderstehlich.«

Die gravierendste Neuerung ist aber sicherlich die recht große Anzahl von Einheiten die ins Feld geführt werden. Eine gute Idee, denn dies führt zu erweiterten Strategien bei der Armeezusammenstellung. Da lässt es sich auch etwas leichter verschmerzen, dass immer noch keine Marineeinheiten an Bord sind und das komplette Unternehmen Barbarossa in runden zwei Wochen durchexerziert werden kann.

WERTUNG PANZER GENERAL 4

▲ PRO
- KOMPLEX, ABER EINSTEIGERFREUNDLICH
- GUT BEDIENBAR

▼ CONTRA
- SCHNELL DURCHGESPIELT
- KEINE ALLUMFASSENDE KAMPAGNE

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS 82



ERSTE HILFE

- Panzer sind das Rückgrat Ihrer Armee, wählen Sie daher zu Beginn diese Waffengattung als häufigst vorkommenden Kommandeurstyp.
- Langfristig sollten Sie zumindest vier bis fünf starke Panzerverbände heranzüchten. Nehmen Sie mit diesen Einheiten Städte ein, um die Chance auf einen Orden zu erhalten.
- Bauen Sie langfristig nicht allzu sehr auf Luftstreitkräfte, denn oftmals verhindert schlechtes Wetter deren Einsatz.
- Speichern Sie vor Beginn jeder Runde ab, denn Sie können es sich kaum erlauben, auch nur eine einzige Einheit zu verlieren.
- Bauen Sie durch gezielte Ordensvergabe möglichst viele Eliteverbände auf, die jeweils mindestens fünfmal pro Runde ziehen können.
- Massive feindliche Blockadestellungen sollten Sie nie von vorn angreifen, sondern besser umfahren und von den Flanken oder von hinten aufrollen.
- Beachten Sie bei der Auswahl der Bodentruppen deren maximale Reichweite pro Zug, denn auf Grund der knappen Rundenvorgabe ist Schnelligkeit entscheidend.
- Ein Jäger lässt sich hervorragend als Späher einsetzen, auf die verletzlichen kleinen Spähfahrzeuge können Sie dagegen getrost verzichten.

Strategiespiel für Profis

SUBMARINE TITANS

HERSTELLER: Ellipse Studios/Koch Media **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 64 MByte RAM **www.subtitans.com**

Guck mal, was da blubbert: Große U-Boot-Flotten torpedieren sich tief unter der Meeresoberfläche in Echtzeit-Schlachten in den Schlick.



Wer den Krieg gewinnen will, muss erst einmal kräftig Basen aufbauen. (alle Bilder 800x600)

So langsam gehen den Entwicklern von Echtzeit-Strategiespielen die Schlachtfelder aus. Fast überall wurde irgendwann schon mal um den Sieg gerungen: auf und unter der Erde, in der Luft, auf dem Wasser und sogar auf fremden Planeten bekriegten sich virtuelle Feldherren.

Doch halt, eine Region wurde bislang übersehen: der Meeresboden. Genau dorthin werden Sie nun bei »Submarine Titans« entsendet.


Wie ein Fischschwarm gleitet eine U-Boot-Patrouille durch die Tiefe.

FAKTEN

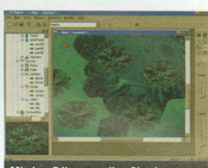
- Meeresgrund als Schauplatz
- 3 Kampagnen
- Insgesamt 30 Missionen
- Über 20 Solo- und Mehrspielerkarten
- Karten-Editor
- Umfangreiches Rohstoffmanagement
- 3 Tutorials
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- Computerassistenten unterstützen Spieler

Schließlich hat der Einschlag eines riesigen Kometen die Oberfläche der guten alten Erde durch Flutwellen absaufen lassen. Nur in den Meeren lässt es sich noch halbwegs aushalten. Bald geraten sich jedoch zwei menschliche Konfliktparteien über die Rohstoffverteilung kräftig in die Haare, während einige mit dem Kometen angereiste Außerirdische zunächst noch im Verborgenen aufrüsten. Jeder Konfliktpartei ist eine Kampagne mit je zehn Missionen gewidmet, darüber hinaus gibt es noch diverse Karten für Solo- und Mehrspielergefechte. Ein Karten-Editor samt Zufallsgenerator ist ebenfalls vorhanden.

»Was zählt ist die pure Masse.«

Im Garten eines Kraken

Angesichts der Beschreibung auf der Packungsrückseite freut sich manch erfahrener Stratege sicher auf eine Art »Starcraft« im Ozean.


Mit dem Editor erstellen Sie eigene, unterseeische Schlachtfelder.

Dem ist leider nicht so. Zwar gibt es pro Seite ein Dutzend Kampf- und Spezial-U-Boote, doch sind die spielerischen Unterschiede gering. Daran können auch die reichhaltigen Forschungsmöglichkeiten nichts ändern, denn die zahlreichen Technologien kommen kaum zum Einsatz. Was bei Submarine Titans zählt, ist die pure Masse. Wer den Gegner nicht mit schieren Mengen rasch produzierter Flotten überrollt, hat hier nicht den Hauch einer Chance. Je schneller Sie die Basen in den Meeresboden setzen, Rohstoffe einsammeln und so viele Standard-Boote wie möglich vom Stapel laufen lassen, desto unvermeidlicher ist der Sieg. Am besten lassen Sie gleich eine ganze Batterie von Produktionsstätten die Arbeit in Akkordzeit erledigen.

Besonders anspruchsvoll ist die Rohstoffbeschaffung. Die drei Gegner haben eigene Bedürfnisse und nutzen jeweils vier der sechs Ressourcen Metall, Gold, Corium, Silizium, Sauerstoff und Energie für ihre Zwecke. Was nicht selbst gewonnen werden kann, lässt sich durch Tausch erwerben. Zusätzlich gibt es eine Diplomatiefunktion, die jedoch bei Partien gegen den Computer zu teils bizarren Resultaten führt. So gab die Künstliche Intelligenz sogar in einem Spiel trotz deutlicher Überlegenheit auf, obwohl der Spieler nur erste diplomatische Gehversuche unternommen hatte. Davon abgesehen sind die drei Schwierigkeitsgrade happig genug – was allerdings weniger an der Güte der KI liegt. Schließlich baut der Computer einfach flinker und systematischer als Otto-Normalspieler. Zum Ausgleich dürfen außerhalb der Kampagnen Assisten-


Die fragilen Bauwerke sollten Sie unbedingt sichern.


Geschütztürme sichern die Durchfahrt zum Stützpunkt des Gegners.


Mitten im Meer treffen feindliche Verbände zum Torpedo-Tausch aufeinander.

ten aktiviert werden. Diese übernehmen auf Wunsch Teile der Produktion von Militärgerät und Munition oder agieren sogar völlig selbstständig. Sie schauen in letzterem Fall einfach nur zu – doch auf Dauer macht dies wenig Spaß. Sinnvoller sind Anweisungen, die Kampfboote beim Erreichen bestimmter Schadensstufen automatisch zur Reparatur zurückkehren zu lassen.

Tauchtiefe Null

Das Missionsdesign zieht so gut wie keinen Nutzen von den Möglichkeiten der fünf verschiedenen unterseeischen Höhenstufen. Nicht nur in

»De facto spielen sich alle Karten gleich.«

dieser Hinsicht ist der Ablauf enttäuschend und zäh, denn die größte Herausforderung ist es, zeitraubend die notwendigen Rohstoffe für eine Massenoffensive zusammenzuklauben. Auf eine Steigerung der Atmosphäre durch gelungene Einsatzbesprechungen oder gar Zwischensequenzen wurde verzichtet.

De facto spielen sich alle Karten praktisch gleich, obwohl die Landschaften unterschiedlich aussehen. Gebäuden und U-Booten ist die jeweilige Funktion kaum anzusehen, wenngleich die grafische Darstellung durchaus akzeptabel ist.

Meeresbewohner wie Rochen oder Quallen verleihen dem Geschehen etwas Flair, beeinflussen den Spielablauf jedoch nicht. Dank isometrischer Schrägansicht geht die Übersicht nicht verloren, besonders wenn die Auflösung auf 1024 mal 768 hochgestellt wird. Die am unteren Bildschirmbereich angesiedelte Bedienungsleiste ist je nach von Ihnen übernommener Kriegspartei leicht anders gestaltet. In jedem Fall ist sie zwischen den Befehlen für ein einzelnes Unterseeboot und dem Stützpunktmanagement aufgeteilt. Dieses Benutzerinterface wirkt anfangs ein wenig unübersichtlich, immerhin sind weitere wichtige Informationen zum Rohstoffbestand an den oberen Bildrand ausgelagert. Weniger übersichtlich laufen die Gefechte ab, besonders wenn – wie üblich – große Verbände aufeinander treffen. Im entstehenden Gewirr sind die Einheiten dann endgültig kaum auseinander zu halten. Wer schon immer wahre Schwärme von U-Booten dirigieren wollte, den werden diese Nachteile jedoch kaum beeindrucken. **(tw)**


Die Bauwerke und Unterwasserfahrzeuge der Silicons sehen recht eigentümlich aus.

THOMAS WERNER

Wenn Kapitänleutnant Werner früher bei einer U-Boot-Simulation das Periskop ausfuhr, bedeutete dies für feindliche Geleitzüge meist das Ende. Daher war beim Rezensenten die Freude groß, als erstmals die Nachricht von diesem unterseeischen Echtzeit-Spektakel eintraf. Endlich ein Strategiespiel in den Untiefen der Meere. Leider ist die Grundidee so ziemlich das Originellste an einem ansonsten eher mittelmäßigem Titel. Die einfallslosen Massenschlachten passen zu den zähen Missionen und der papierdünnen Story. Angesichts des konventionellen Rohstoffsammelns für den Aufbau riesiger Flotten geht der Spielspaß rasch auf Tauchstation. Immerhin sind die Computer-Assistenten eine eigenständige Insel im Schlick der Durchschnittlichkeit, doch das reicht eben nicht für Wertungs-Höhenflüge.

»Spielspaß auf Tauchstation.«

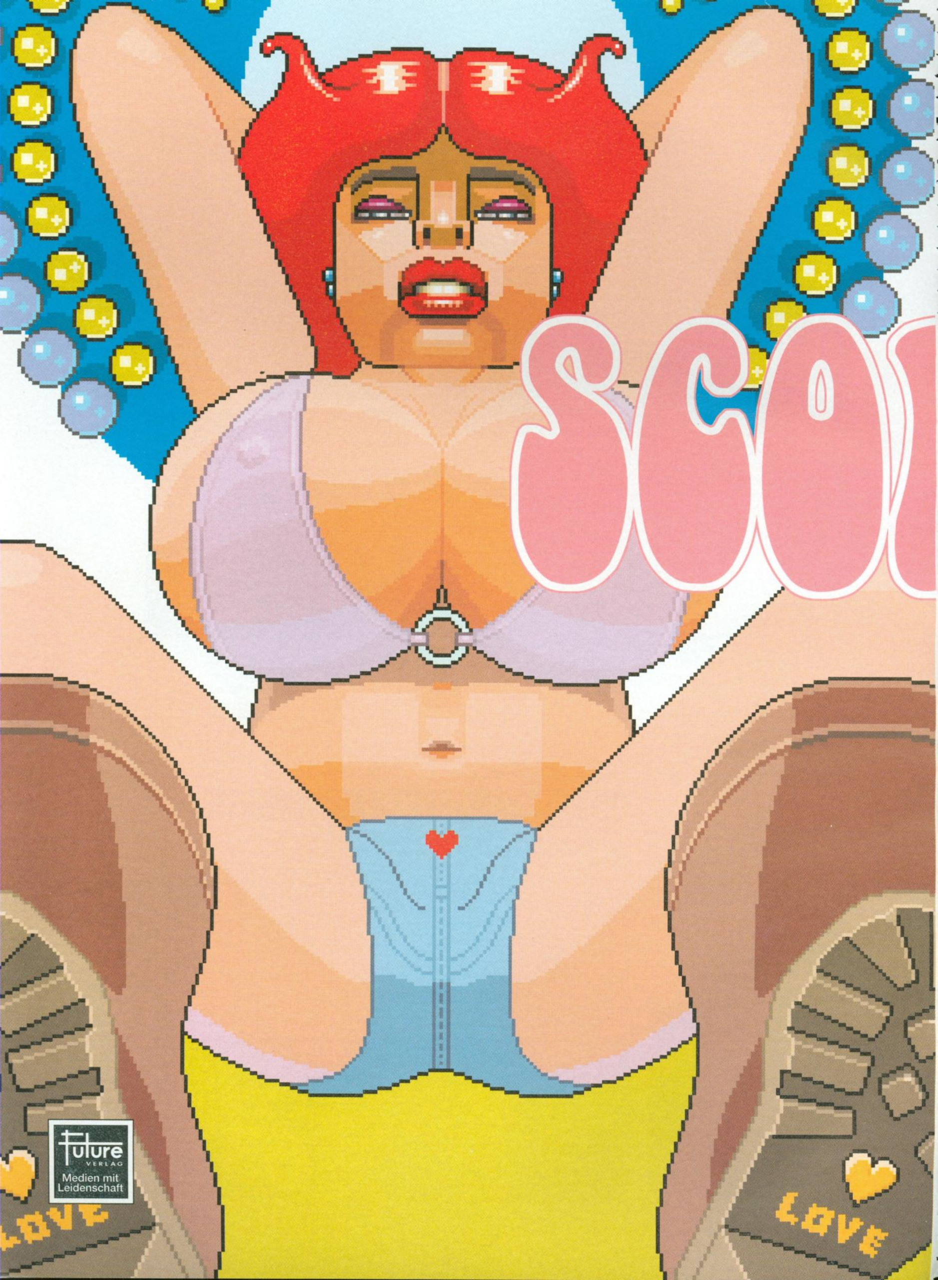
WERTUNG SUBARINE TITANS

▲ PRO
- COMPUTER-ASSISTENTEN
- UMFANGREICHE FORSCHUNG

▼ CONTRA
- EINFALLSLOSE MASSENSCHLACHTEN
- ZÄHER MISSIONSVERLAUF

GRAFIK:	60
SOUND:	60
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70




SCO
Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft
LOVE
LOVE

RE MORE!

Kommt gut: Reviews, Previews, Tipps, Downloads und staendig aktuelle News.



D-OFFICE

Actionspiel für Einsteiger

MOORHUHN 2



HERSTELLER: Phenomedia/Computer Channel GmbH TESTVERSION: Download-Version BETRIEBSSYSTEM: Windows 95/98 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: – 3D-GRAFIK: – HARDWARE, MINIMUM: Pentium/166, 32 MByte RAM HARDWARE, EMPFEHLUNG: Pentium/233, 32 MByte RAM www.moorhuhn.de, www.computerchannel.de

Wenn Wiegald Boning die Ideen ausgehen, besingt er Moorhühner. Wenn den Deutschen die Pausen ausgehen, spielen sie vermutlich weiter.



Unschuldiger Blick, knallroter Kamm, glänzendes Gefieder: Dieses Moorhuhn ist zum Abschuss wie geschaffen. (alle Bilder 640x480)

FAKTEN

- Fortsetzung eines berühmten Werbespiels
- Fast identisch mit dem Vorgänger
- Download umsonst
- Spielzeit 1 Minute 30 Sekunden

Das bei uns zurzeit berühmteste Computerspiel, von dem nun wirklich fast schon jede Omi mal gehört hat, flattert in die nächste Runde. Ob unsere Geschäftsführer das gut finden, steht auf einem anderen Blatt.

Steht doch zu befürchten, dass der Arbeitsfluss in einigen Büros ins Stocken gerät. Und wir Spieletester tun uns mit der Erklärung dieses Phänomens alles andere als leicht.



Vernichten Sie die Vogelscheuche (leeres Kreuz rechts vom Baum), vermehrt sich die Hühner-Population gewaltig.

Huhn, Huhn nur Du allein

Denn nüchtern betrachtet besteht »Moorhuhn 2« aus nicht mehr als einem bunten Hintergrund, ungefähr doppelt so breit und exakt so hoch wie der Monitorbildschirm, auf dem sich Objekte langsam in der Horizontalen bewegen. Sie selbst streifen mit Ihrem Mauszeiger, der sich in ein Fadenkreuz verwandelt hat, über diese Objekte und schießen sie mit der linken Taste ab. Ist Ihr »Gewehr« leer, laden Sie es mit der rechten Taste nach. Je mehr Objekte Sie in neunzig Sekunden treffen, desto besser. Das war's.

Was sich so simpel anhört, war dem alteingesessenen Brettspielkönig Ravensburger eine Millionensumme an Lizenzgebühren für die CD-ROM-Fassung wert. Und schon der erste Teil erbrachte mitsamt dem Zusatzgeschäft Moorhuhn-Kissen, Moorhuhn-Uhren und ähnlichem Wohlstandsmüll eine satte Rendite. Hersteller Phenomedia wurde gar über Nacht berühmt, strich die Lizenzgebühr gerne ein und ist heute ein florierendes Börsenunternehmen.

Der neue Teil wird diese Entwicklung fördern. Immer noch gibt es genug Haushalte in Deutschland, die zwar einen PC, aber keinen Internetanschluss besitzen. Die Ravensburger Computerspielschachteln warten schon auf sie. Moorhuhn 2 enthält sogar ein, zwei Neuerungen. Neben einer weiteren, durchschlagskräftigeren Munitionsart werden nun auch Trefferkombinationen in der Umgebung mit besonderen Ereignissen belohnt. Ein Beispiel: Wird eine Spinne, die sich von einem Baum herablässt, dreimal beschossen, steigen viele bunte Luftballons gen Himmel, die Extrapunkte bringen. Bis Sie alle kleinen Details entdeckt haben, wird einige Zeit vergehen. **(uh)**



Schießen Sie das Moorhuhn-Flugzeug ab, gibt es Minuspunkte.

SPEZIAL-MUNITION



Mit der normalen Munition schießen Sie kleine Steine ab, die am Boden herumliegen.



Treffen Sie alle Steine, erhalten Sie eine spezielle Munition, mit der Sie zuvor unzerstörbare Objekte vernichten können.

UDO HOFFMANN

Wie verkündete der Internetdienstleister Computerchannel am 22.09.2000 voller Stolz: Eine Million Downloads in zwei Tagen. Am Moorhuhn muss doch eine ganze Menge mehr dran sein, als es das nüchterne Auge erblickt. Ein niedliches Huhn, ein simples Spielprinzip, eine Highscoreliste, mehr braucht der Gelegenheitsspieler nicht, um glücklich zu sein. Und wer will es ihm verdenken. Die einfachsten Dinge sind oft genug die besten. Selbst Profispieler werden immer wieder gern ein Ründchen Moorhuhn 2 wagen. Dafür lege ich meine Hand ins Feuer.

»Ein niedliches Huhn.«

WERTUNG MOORHUHN 2

▲ PRO
- FORTSETZUNG IM GEISTE DES ERSTEN TEILS
- UMSONST IM NETZ

▼ CONTRA
- TEURER BEI RAVENSBURGER
- BANALSPIEL

GRAFIK:	70
SOUND:	50
EINSTIEG:	100
KOMPLEXITÄT:	30
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **45**

Actionspiel für Einsteiger

DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER – ADD-ON

ZUSATZ CD

HERSTELLER: Koch Media **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/166, 32 MByte RAM **www.kochmedia.com**


Bunter ist das Spiel geworden, hübscher jedoch nicht.

Der vielleicht erfolgreichste »Moorhuhn«-Nachahmer bekommt Nachwuchs. In vier weiteren Umgebungen treiben die Sumpfhühner nun ihr Unwesen.

Und so jagen Sie die Viecher jetzt durch Wüsten, Spukschlösser, Vergnügungsparks oder ein unheimliches Städtchen, wobei dies alles noch bunter und vor allem unübersichtlicher geworden ist. Sogar im Netzwerk und Internet ballern Sie das Federvieh ab, bevor es Ihnen den Monitor zukotet. Wie gehabt, scrollen zig Objekte über den Bildschirm und wollen durch einen gezielten Mausklick ausgeschaltet werden. Der Spaßfaktor wird dadurch allerdings nicht erhöht. **(mash)**



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

WUMBOS ADVENTURE

HERSTELLER: Franzis-Verlag **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/200, 64 MByte RAM **www.franzis.de**


Sammeln Sie Süßigkeiten, ohne dabei das Zeitliche zu segnen.

Ein frecher Dieb stahl mir nichts, dir nichts sämtliche Süßigkeiten aus der königlichen Schatzkammer.

Doch dank seiner löchrigen Beutetasche wurden die süßen Errungenschaften in zahlreichen Leveln verstreut.

Wumbo, der Held des Spiels, hat nun die dankbare Aufgabe, die Karies verursachenden Kostbarkeiten in seinen Besitz zu bringen. Im Zuge dessen steuern Sie das Küken mit den Cursor-Tasten über eine zweidimensionale Ebene. Verschiedenfarbige Schlüssel, die Sie zwischen den Süßigkeiten finden, öffnen Schlösser der gleichen Farbe. Sind auf dem Boden mehrere Pfeile aufgezeichnet, setzt sich Wumbo über Ihre Befehle hinweg und folgt blindlings den Markierungen – wenn Sie Pech haben, direkt in einen Abgrund. Das 30 Mark teure Geschehen ist für Kinder eine kurzfristige Knobelei, sieht aber ziemlich trist aus. **(dk)**

WERTUNG
WUMBOS ADVENTURE
SPIELSPASS
45
PC PLAYER

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DRAGONFIRE THE WELL OF SOULS


Beim Händler: Die Heiltränke sehen zwar eher aus wie reife Birnen, aber man gewöhnt sich dran ...

HERSTELLER: Computerhouse/Blackstar Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.2 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/NT **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **www.black-star.de**

Runde frei zu einer neuen Monsterhatz – Erzmagier Vicotnik ist der Endgegner dieses skandinavischen Rollenspiels.



In der Stadt der Orks: Wo ist nun hier der Gastwirt, den Sie finden sollen?

FAKTEN

- 7 Territorial-Level
- Insgesamt mehr als 500 Räume
- Echtzeitkämpfe
- 4 vorgefertigte Spiel-Charaktere
- 3 Schwierigkeitsgrade

Vor 600 Jahren hat der üble Vicotnik die Herrschaft über Ereb Altor an sich gerissen und eine böse Tyrannei betrieben. Nun, inzwischen ist das egal, weil der miese Knilch vor ein paar Jahren besiegt wurde ...

Doch schon ist der kurze Frühling der Freiheit in Gefahr, denn die Zauberin Rowena hat sich aufgemacht, um Vicotnik wieder ins Leben zu rufen (ja, so sind sie, die Mädels; wenn man sonst keine Sorgen hat, wollen sie unbedingt die Weltherrschaft). Da trifft es sich gut, dass Sie gerade in Rowenas Kerkern schmachten – und dass ein verantwortungsbewusster Kellermeister den Fluchtschlüssel in Ihre Zelle schmuggelt, damit Sie der größenwahnsinnigen Magierin das Handwerk legen können.

Während einer Schiffsreise müssen Sie mit diesem geflügelten Dämon kämpfen. Tja, spektakulär ist nun wirklich was anderes!

Wer Sie sind, hängt von Ihnen ab: Ein Ritter, eine Elfin, ein Halb-Ork und eine Ente stehen zur Wahl. Eine Ente? Ja, wirklich! Eine etwas groß geratene Ente vielleicht, aber trotzdem gehört das Federvieh eher in den Backofen als auf den Monitor. Doch mich fragt ja keiner.

Das Gefängnis zu Beginn entsetzt mit gräulicher Grafik: Das ist nicht düster, das ist einfach bloß dunkel! Tatsächlich mussten wir die Bildschirmfotos für den Druck sogar ordentlich aufhellen, damit man überhaupt etwas erkennt. Und dumm ist auch, dass der Knast kein einmaliger Ausrutscher bleibt, denn praktisch überall herrschen ähnliche Lichtverhältnisse.

Der Spielverlauf ist dann handlich genug: Man nimmt Gegenstände und verwendet sie bei Gelegenheit. Die Echtzeit-Kämpfe funktionieren sogar recht gut, sind aber so öde wie Omas alter Fohlenfellmantel. Und wenn die Kräfte mal nicht reichen, sorgen herumliegende Tränke für bessere Gesundheit, größere Genauigkeit oder dergleichen.

Wäre nicht die Sprachausgabe, könnte man den Titel einfach komplett verreißen. Aber irgendwie schaffen es die Sprech-Akteure mit ihrem aufrichtigen Amateur-Appeal, dem Spiel einen gewissen Charme zu verleihen. Trotzdem ist's nur was für Spezialisten. **(jn)**

JOE NETTELBECK

Bereits vor Monaten fiel mir eine Vorab-Version in die Hände – aber schon da war das Spiel viel zu öde und zu langweilig, um mehr als einen Blick darauf zu werfen. Was die lokalisierte Fassung allerdings ein Stück weit rettet, ist die Sprachausgabe: Die launig und unbekümmert dilettierenden Rezitatoren (wir könnten es in den Multimedia-Leserbriefen echt nicht schöner) heben Dragonfire in die kulturell wertvolle Trash-Schublade. Auch sonst blitzen gelegentlich kuriose Einfälle auf, die für einen kurzen Schnauber gut sind. Aber Sie sollten sich nicht täuschen: Für Sammler mag der Titel einen gewissen Reiz haben, wer dagegen ein gutes Rollenspiel möchte, sollte anderswo suchen ...

»Treffen der Amateure.«

WERTUNG DRAGONFIRE

▲ PRO
- HIN UND WIEDER NICHT OHNE HUMOR

▼ CONTRA
- LANGWEILIGE GESCHICHTE
- ALLZU TRISTE PRÄSENTATION

GRAFIK:	50
SOUND:	60
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	40

PC PLAYER SPIELSPASS 40

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

ZUSATZ CD

TUSKEGEE FIGHTERS

HERSTELLER: Abacus/Simaviator **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (deutsche Anleitung) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte, www.abacuspub.com

Die offene Architektur des Microsoft »Combat Flight Simulator« macht das Entwerfen von Mission-CDs für Dritt-Hersteller sehr einfach.

So verwundert es denn auch nicht, dass es so viele Produkte gibt. Abacus hat außer dem »Tuskegee Fighter« noch weitere Titel im Programm. In diesem neuesten Add-on finden Sie neben zwanzig Einsätzen (die nur lose miteinander verbunden und direkt anwählbar sind) auch neues Terrain: Nordafrika sowie Südeuropa müssen jetzt als Flugareale herhalten. Zusätzliche Kampfflugzeuge finden sich ebenfalls; allerdings sind dies gerade mal sechs unterschiedlich bemalte Versionen der P-51 Mustang sowie eine P-47 Thunderbolt, die auch schon im Microsoft-Original stecken. Bisher konnten Sie dafür die P-40 Warhawk sowie die beiden Trainer AT-6-Texan und einen Stearman-Doppeldecker noch nicht steuern. **(mash)**



So ein Pech, dass uns auf dem Rückweg eine Staffel He-111-Bomber begegnet! (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)



Diese Barken, die auf dem Fluss fahren, haben unseren Raketen nichts entgegenzusetzen.

WERTUNG TUSKEGEE FIGHTERS — PC PLAYER — SPIELSPASS **53**



MARTIN SCHNELLE

Auch das neueste Add-on von Abacus für den Combat-Flight-Simulator weiß nicht so recht zu überzeugen. Gut, zwanzig neue Missionen sind eine ganze Menge – nur leider laufen die alle nach Schema F ab: Sie starten, kommen an, zerstören das Ziel und fliegen wieder zurück. Zuweilen laufen Ihnen noch ein paar Gegner über den Weg. Und die einzig wirklich neuen Flugzeuge sind neben der P-40 zwei Trainingsmaschinen, die für die Einsätze völlig unbrauchbar sind. Wir warten lieber auf CFS-2.

»Weiß nicht so recht zu überzeugen.«

Online-Wirtschaftssimulation für Einsteiger

VENEZIA

HERSTELLER: France Telecom Multimedia/Cryo **TESTVERSION:** Deutsche Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** Laut Cryo unbegrenzt im Internet **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium/166, 32 MB RAM **www.venezia-on-line.net**

Also, dies hier ist die Online-Wirtschaftssimulation »Venezia«. Venezia ist nicht so wie andere Spiele. Und wer jetzt leise »Oh je!« murmelt, sollte umblättern und anderswo weiterlesen.



Stadtansicht aus dem deutschen Viertel von Venezia: Als Standbild ganz nett, es ruckelt aber grausig. Im Süden geht es zum multikulturellen Hafenviertel.



Die vermaledeite Produktionsmaschine. Die Bedienung ist weniger intuitiv als die eines UFOs!



Der Markusplatz, das politische Zentrum der Stadt. Gilden, Rat und der Doge haben ihren Amtssitz hier.

Tatsächlich ist dies nämlich kein Titel, der sich dem Spieler leicht erschließt. Wer ihn meistern will, muss nicht nur ein Freund von Wirtschafts-Sims sein, sondern auch eine große Portion Langmut mitbringen, um nicht an der unmöglichen Handhabung zu scheitern. Genau das wäre mir nämlich fast passiert:

1. Tag: Venezia landet auf meinem Schreibtisch. Ich versuche mich an Installation und Registrierung auf der Website – alles kein Thema. Dann aber möchte ich ins Spiel. Und scheitere daran, dass keine Verbindung zu Stande kommt.

1. Tag, abends: Zu Hause klappt dann aber die Verbindung, doch, oh Schreck, es ist alles in Französisch! Zudem wirken Grafik und generelle Präsentation arg veraltet.

2. Tag: Erneut versuche ich mehrmals über den Tag verteilt, mich in das Spiel einzuloggen, doch keine Chance! Ich lade mir immerhin mal das Handbuch herunter und drucke es aus.

»Reichtum und Wohlstand – und miese Steuerung«

2.Tag, abends: Nun geht es wieder: Ich irre trotz Handbuch (das eh nicht viel taugt) hilflos umher, probiere Maschinen aus und kapiere gar nix.

3. Tag: Hoppla, auch im Büro bekomme ich jetzt eine Verbindung! Und wissen Sie was? Alles ist in Deutsch! Grübel, grübel, Cryo kontaktiert. Cryo antwortet recht schnell: Ja, eigentlich sollte es auch Deutsch sein, und man kann die Sprache ändern, nämlich über ein Extraprogramm. Einstweilen spiele ich ein bisschen und gehe auf den Markt, wo gar nichts klappt. Ich kriege Hirnsausen und bin sicher, dass ich das Spiel verreißen werde, weil »Mankind« einen würdigen Nachfolger gefunden hat! Ich will jetzt aufhören! Da schleicht mein Chefredakteur hinter mir vorbei und sagt: »Ah, der Joe ist ein Kämpfer, der beißt sich da durch!« Seufz ... Also weiter!

3. Tag, abends: Ich ändere die Sprache daheim, blicke aber immer noch bloß sehr rudimentär durch. Da läuft mir Bubla Shannonson über den Weg, der dadurch auffällt, dass er Deutsch spricht. Bubla ist schon etwas länger dabei – weshalb ich ihn am Kragen packe und den ganzen Abend als Fremdenführer missbrauche. Und siehe da: Ich erlebe eine Erleuchtung! Im Ernst, das Spiel hat schon was! Nämlich dies:

Der Sinn des Lebens

Im Grunde geht es hier um Reichtum und Wohlstand – so wie in Online-Rollenspielen um Erfahrungspunkte und Level-Aufstieg. Ein höherer Lebensstandard lässt sich kaufen, nämlich mit größeren Mengen von Waren. Anfangs werden Sie danach gefragt, welchen Beruf Sie ausüben möchten; ich wählte an dieser Stelle offenbar den Olivenbauern (wohl weil mir die Olive in dem französischen Text vertraut vorkam). Andere mögen Ziegel produzieren, Silberminen betreiben oder Wein herstellen.

Für die Produktion einer Lieferung Oliven benötige ich zum Glück keine weiteren Rohstoffe als zwei Duka-

FAKTEN

- Reines Online-Spiel
- Prinzipiell unbegrenzte Teilnehmerzahl
- Benutzt die technisch veraltete SCOL-Engine
- Weiterlaufen der Produktion auch nach dem Ausloggen


Die Kneipe im deutschen Viertel von Venezia – noch ist sie eher leer.

ten, daher kann ich ganz unbeschwert in das Produktionsbüro am Hafen gehen und die dort stehende kryptische Maschine betätigen. Es wäre sinnlos, die Bedienung hier erläutern zu wollen, greifen Sie sich jemanden, der es Ihnen vor Ort beibringt. Nur so viel: Es dauert! Unnütz, daneben stehen zu bleiben, zudem geht die Arbeit auch weiter, wenn Sie ausgeloggt sind. Generell ist sogar eine endlose Produktion geplant, bei der die nächste Lieferung in Angriff genommen wird, sobald die vorherige fertig ist. Das funktioniert aber noch nicht.

Haben Sie Ihre Oliven oder benötigen Sie noch weitere Rohstoffe, ist ein Gang zur Börse angesagt. Es gibt zwar auch den erwähnten Markt, der ist jedoch momentan abgeschaltet. Die Börse ist eine äußerst interessante Einrichtung: Man gibt Kauf- und Verkaufswünsche ein – sobald sich Warenart und Preis mit den Vorstellungen eines anderen Spielers decken (zum Beispiel mit denen eines Olivenölproduzenten, der meine Früchtchen als Rohstoff benötigt), geht die Transaktion automatisch über die Bühne. Und da man alle Gesuche einsehen kann, sind der Spekulation Tür und Tor geöffnet – auch in Bezug auf Waren, mit denen Sie lediglich handeln möchten, ohne sie selbst zu verarbeiten. Mondpreise lassen sich aber auch dann nicht realisieren, wenn Sie der einzige Anbieter sind. Dann kaufen die Kunden nämlich lieber unter der Hand auf der Straße, von Mann zu Mann ...

Es gibt noch mehr zu entdecken: Arbeitsteams lassen sich anheuern, um die Produktion zu steigern, Expeditionen in ferne Länder locken mit märchenhaften Gewinnen oder Totalpleiten. Die reichsten Venezianer wählen den Stadtrat, der wiederum aus seiner Mitte den Dogen bestimmt. Der Doge ist zum Beispiel für die Festlegung der Steuern verantwortlich. Man kann auch Gilden gründen oder ihnen beitreten.

Hat man die Grundlagen begriffen, spielt sich Venezia ganz anders als etwa »Everquest«. Dort bleibt man oft halbe Tage eingeloggt, hier nicht. Stattdessen schaut man kurz mal hinein, um nach dem Stand der Geschäfte zu sehen, neue Produktionen in Auftrag zu geben oder die Börsenkurse zu studieren. Oder um mit Freunden wie Gildengenossen Intrigen zu schmieden. Tatsächlich verschiebt sich der Schwerpunkt Ihrer Aktivitäten recht bald mehr in Richtung Chat und soziale Kontakte. Bubla etwa hat mir die Mitgliedschaft in der von ihm gegründeten Gilde angeboten. Klingt durchaus reizvoll, wenn Sie mich fragen ...

Das Spielen ist während des ersten halben Jahres kostenfrei, Sie müssen auch bei der Registrierung keine Kreditkartennummer angeben. Später sind dann monatliche Gebühren von ungefähr 9 Euro geplant, längerfristigere Abos werden etwas günstiger sein. **(jn)**

BUBLA SHANNONSON, HÄNDLER

Bubla Shannonson lebt in Irland, spricht aber Deutsch. In Venezia hat er den Beruf eines Händlers angenommen. Außerdem ist er Gildenvater und führt gelegentlich orientierungslose Neulinge durch die Stadt. Wir haben ihn ein wenig über das Spiel und seine Meinung dazu ausgequetscht:

PC Player: Bubla, wie kamst Du dazu, Venezia zu spielen?
Bubla Shannonson: Ich sah es hier in Irland im Laden und fand, dass die Beschreibung interessant klang.

PCP: Und? Was hältst Du inzwischen vom Spiel?
BS: Ich finde es gut. Macht Spaß!

PCP: Ich finde es eigentlich grauenhaft kompliziert.
BS: Ja, das ist schon wirklich ein Problem, aber warte mal ab. Ich zeige Dir anschließend alles, dann wirst Du anders darüber denken.

PCP: Erzähle mir was vom Spiel. Es geht vor allem darum, Dinge zu produzieren und zu verkaufen?
BS: Ja, und darüber hinaus geht es um Reichtum. Und um Macht. Zum Beispiel kann man zum Stadtrat und sogar zum Dogen aufsteigen, aber das durchblicke ich auch noch nicht so genau.

PCP: Du bist Händler?
BS: Richtig. Ich fand es zu langweilig, etwas zu produzieren, zumal das ja immer nur eine Ware ist. Deshalb habe ich mir die Rolle des Händlers ausgesucht.

PCP: Nur eine Ware?
BS: Soweit es mir bekannt ist, ja. Allerdings kann man auch den Beruf wechseln. Das ist einmal pro Woche erlaubt, glaube ich.

PCP: Aber ich als Olivenbauer kann doch auch mit jeder Ware handeln. Was ist da der Unterschied zum richtigen Händler?
BS: Ein richtiger Händler verfügt über ein größeres Startkapital.

Raphael de Belair mischt sich ein:

RB: Händler? Habt ihr was zu verkaufen?
PCP: Ja, ich hätte da 74 Einheiten Oliven.

RB: Wie viel willst Du dafür haben?
PCP: Habe keinen blassen Schimmer.

RB: Ich zahle Dir drei Dukaten pro Einheit.
PCP: Klingt gut ...
BS: Äh, Raphael: *drei* Dukaten? Ist das Dein Ernst?

An dieser Stelle wollen wir die Wiedergabe des Gesprächs abbrechen. Nur dies noch: Olivenbauer Kapaun tätigte sein erstes Geschäft und wurde dabei von Raphael gewaltig über den Tisch gezogen. Klingt doch spannend, oder?


Bubla Shannonson gibt Auskunft...


Der nicht funktionierende Markt: Nur die Arbeitsvermittlung arbeitet.

JOE NETTELBECK



Als Fan von Wirtschaftssimulationen brachte ich Venezia erst einmal Sympathie entgegen – nicht zu Unrecht, wie sich am Ende zeigen sollte. Doch steht zu befürchten, dass nur wenige Leute die Geduld aufbringen werden, um bis zu dieser Erkenntnis vorzustoßen: Was Handhabung und Steuerung angeht, müsste man Cryo dieses Spiel nämlich links und rechts um die Ohren hauen! Dagegen ist ja »Vampire« ein Musterknabe! Aber nun hat mich das Venezia-Virus gepackt, und ich hoffe, dass das Projekt nicht irgendwann wegen (selbstverschuldeter) Erfolglosigkeit eingestellt wird ...

»Harte Nuss, doch leckerer Kern!«

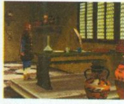
WERTUNG VENEZIA

▲ PRO
- SPANNEND WIE DIE RICHTIGE BÖRSE
- INTENSIVES CHAT-LEBEN

▼ CONTRA
- MIESE HANDHABUNG
- VERALTETE TECHNIK

GRAFIK:	60
SOUND:	60
EINSTIEG:	20
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	40
STABILITÄT:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **61**


Beim Antiquitätenhändler: Hier gibt's die richtig wertvollen Wertsachen

Strategiespiel für Profis

ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES

HERSTELLER: Microprose/Hasbro Interactive **TESTVERSION:** Beta vom August 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/90, 16 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/350, 64 MByte RAM
www.rollercoastertycoon.com



Auf und nieder, immer wieder: Neue Attraktionen und Szenarien verlängern den Spielspaß der erfolgreichsten Vergnügungspark-Simulation.

Zweifellos zählt der »Rollercoaster Tycoon« zu den interessantesten Phänomenen der jüngeren Spielegeschichte. In Amerika belegt er, zusammen mit der ersten Missions-CD, noch immer konstant eine vordere Position in der Verkaufshitparade.

Auch hier zu Lande ist die Fangemeinde groß und bemerkenswert aktiv. Sogar das ähnlich geartete Konkurrenzprodukt »Theme Park World« konnte den Tycoon nicht in Verlegenheit bringen.

Kein Wunder also, wenn mit »Loopy Landscapes« jetzt die bereits zweite Zusatz-CD erscheint. Sechs neue Themen wie Raumschiffe, mittelalterliche Schlösser und Winterlandschaften sorgen für optische Abwechslung. Die 30 Szenarien sind genauso hammerhart gestaltet wie die Missionen des »Added Attractions Pack«. Praktischerweise werden die Added Attractions als Bonus mitgeliefert – also erwerben Sie mit Loopy Landscapes faktisch gleich zwei Zusatz-CDs.

Mit 200 in den Looping

Hinzu kommen an reale Vorbilder (wie den Heidepark) angelehnte Entwürfe, die Sie ebenso möglichst erfolgreich managen müssen. Zusätzliche Fahrgeschäfte und die Möglichkeit, noch größere und – im wahrsten Sinne des Wortes – abgehobenere Achterbahnen zu gestalten, sind ein weiterer Kaufanreiz für Rollercoaster-Freunde. Natürlich dürfen Sie bei den so möglichen Monsterbahnen nie vergessen, dass Ihre Parkbesucher die Fahrt auch überleben wollen. Zudem gibt es auch einige Szenarien mit vergleichsweise üppigen Landreserven, doch in der Mehrzahl der Fälle ist der Platz für Ihre Menschenschleudern sehr begrenzt. Richtige spielerische Innovationen gibt es zwar keine, dafür wird die Wartezeit auf den Nachfolger deutlich verkürzt. **(tw)**

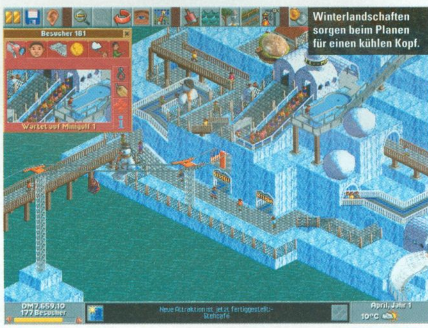
FAKTEN

- Missions-CD zu Rollercoaster Tycoon
- 30 neue Szenarien
- Enthält auch die Zusatz-CD Added Attractions
- 6 neue Themen wie Raumschiffe und Schlösser
- Zusätzliche Fahrgeschäfte
- Größere Achterbahnen



Nach wie vor macht es Spaß, wilde Achterbahnen zu konstruieren.





Winterlandschaften sorgen beim Planen für einen kühlen Kopf.



Neue Attraktionen werden wie bereits gewohnt errichtet.

THOMAS WERNER

Wie schon bei der ersten Zusatz-CD sind auch bei Loopy Landscapes planlose Mittagspausen-Spieler chancenlos. In einigen Szenarien ist das Bauland derart knapp, dass nur umsichtige Naturen mit dem richtigen Händchen für den Publikumsgeschmack eine reale Chance haben. Nach wie vor ist es für den Spieler die spaßigste Herausforderung, möglichst wilde Achterbahnen zu konstruieren – und genau für diese kreativen Schübe hätte ich mir mehr Spielraum gewünscht. Dennoch bekommt man durch die Vielzahl neuer Missionen und dank der kostenlosen Beigabe der ersten Missions-CD reichlich Nachschub für durchwachte Nächte.

»Nicht für Mittagspausen-Spieler.«

WERTUNG RCT: LOOPY LANDSCAPES

▲ PRO
- NEUE HERAUSFORDERUNGEN
- ENTHÄLT AUCH ADDED ATTRACTIONS
- NEUE FAHRGESCHÄFTE

▼ CONTRA
- SEHR SCHWER

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **79**

Segel-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

VIRTUAL SAILOR

HERSTELLER: CDV **TESTVERSION:** Verkaufsversion 3.5 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98/2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 4MB-Grafikkarte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte **www.cdv.de**







Und hart an der Boje gewendet! Trotzdem immer auf die Windrichtung achten! (Alle Bilder Direct3D, 640x480)

Und wieder zeigt sich, dass keine komplette Bootsmannschaft für ein Computerspiel nötig ist. Eine einzelne Person erstellte diese virtuelle Segelei!

Ilan Papini, italienischer Arzt und Programmierer der Leichtflieger-Simulation »Hang Sim«, beschäftigt sich nun mit Booten. Einer ganzen Menge sogar, denn neben einigen Segelschiffen fahren Sie hier auch Jetski, Katamarane, U-Boote und sogar Passagierkreuzer – insgesamt 28 Stück. Sie dürfen auch an Rennen teilnehmen, die allerdings mit einem umständlichen Editor vorbereitet werden müssen. Sie wählen dazu eins der sechs Gebiete aus (die sich auch unter Wasser herrlich beobachten lassen), positionieren Schiffe und Bojen, dann erst geht's los. Auch wenn der Windmesser und das Benutzerinterface beim Konkurrenten »Virtual Skipper« besser geraten sind, so ist »Virtual Sailor« trotzdem das zugänglichere Spiel. **(mash)**



Wer keine Jachten mag, reist standesgemäß mit der Titanic. Wo ist der nächste Eisberg ... ?

WERTUNG VIRTUAL SAILOR **PC PLAYER** | SPIELSPASS **58**

MARTIN SCHNELLE



Obwohl die Vorbereitung eines Rennens recht umständlich ist, werden Einsteiger mehr Freude an diesem Programm haben als an Virtual Skipper. Hier dürfen Sie größere Gebiete befahren, und es macht einfach Spaß, mit der Titanic oder einem U-Boot durch die Gegend zu schippern. Grafisch und soundmäßig dürfen Sie nicht zu viel erwarten, dafür lassen sich die Kähne recht leicht steuern. Wer allerdings eine etwas anspruchsvollere Simulation haben möchte, ist bei Virtual Skipper besser aufgehoben.

»Einsteiger haben ihre Freude.«

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action

SWAT 3

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
HALF-LIFE: OPP. FORCE	88	1/2000
SWAT 3	83	2/2000
KISS: PSYCHO CIRCUS	78	9/2000
Budget-Tipp: Wheel of Time (40 Mark)	*76*	*1/2000*

Rennspiele

Superbike 2000

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SUPERBIKE 2000	89	4/2000
GRAND PRIX 3	87	9/2000
NEED FOR SPEED 5	86	5/2000
Budget-Tipp: Speed Busters (25 Mark)	*82*	*2/99*

Sport(Action)

FIFA 2000

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
FIFA 2000	90	12/99
NHL 2000	90	11/99
NBA 2000	89	1/2000
Budget-Tipp: NHL Hockey 99 (40 Mark)	*89*	*11/98*

Strategie (Runden)

Panzer General 4

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	6/99
PANZER GENERAL 4	86	11/99
HEROES OF M&M 3	85	6/99
Budget-Tipp: Panzer General 3D (10 Mark)	*80*	*12/97*

Action-Adventures

Deus Ex

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
DEUS EX	91	8/2000
ST VOYAGER: ELITE FORCE	88	10/2000
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	83	10/2000
Budget-Tipp: Outcast (40 Mark)	*82*	*8/99*

Adventures & Rollenspiele

Diablo 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
DIABLO 2	90	8/2000
ICEWIND DALE	86	9/2000
VAMPIRE: REDEMPTION	83	10/2000
Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)		*2/99*

Simulationen

Gunship!

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
GUNSHIP!	87	5/2000
MECH WARRIOR 3	86	7/999
TACHYON – THE FRINGE	85	7/2000
Budget-Tipp: European Air War (20 Mark)	*84*	*12/98*

Strategie (Echtzeit)

Ground Control

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
AGE OF EMPIRES 2	88	11/99
GROUND CONTROL	83	8/2000
STAR TREK: ARMADA	82	5/2000
Budget-Tipp: C&C 2: Alarmstufe Rot (20 Mark)	*78*	*12/96*

Wirtschaft & Aufbau

Call to Power

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CIVILIZATION CALL TO POWER	88	5/99
PHARAO	87	12/99
DIE SIEDLER 3	85	1/99
Budget-Tipp: Caesar 3 (45 Mark)	*83*	*12/98*

TOP ODER FLOP

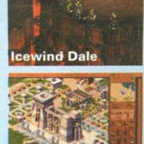
Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

SPIEL	PUNKTE	SEITE	ROLAND AUSTINAT	MANFRED DUY	UDO HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	JOE NETTELBECK	JOCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER
Age of Empires 2: The Conquerors	88	106	→	↑	→	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Star Trek Voyager: Elite Force	88	122	↑	→	↑	↑	–	↑	↑	→	↑
Vampire: Redemption Version 1.1	83	98	↑	→	↑	↑	→	→	↑	→	↑
Heavy Metal F.A.K.K. 2	83	100	↑	→	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Panzer General: Operation Barbarossa	82	128	↑	↑	→	↓	↑	↓	↑	–	↑
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes	79	140	–	↑	→	→	↑	→	→	→	↑
Cultures	78	118	↓	↑	→	↑	↑	→	→	→	→
Imperium der Ameisen	73	108	→	→	↑	→	↑	→	→	→	→
Deep Fighter	72	94	→	→	–	–	→	→	↑	→	→
Bang! Gunship Elite	68	121	↓	↓	↓	↓	–	→	→	↓	↓
Submarine Titans	63	130	→	→	→	–	↑	→	→	→	→
Search & Rescue 2	62	97	→	↓	↓	–	→	↓	→	↓	↓
Venezia	61	138	↓	↓	↓	↓	→	↓	→	↓	↓
Mind Rover	58	112	–	↓	–	↓	→	↓	→	–	↓
Virtual Sailor	58	141	→	↓	↓	→	↓	↓	→	→	↓
Tuskegee Fighters	53	137	↓	↓	–	↓	↓	↓	→	↓	↓
Sydney 2000	47	110	→	↓	↓	↓	–	↑	↓	↓	↓
Ka'roo	45	114	–	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Moorhuhn 2	45	134	↓	↓	→	→	→	↓	→	↓	→
Wumbos Adventure	45	135	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Handkerchief	41	114	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Alchemist, The	40	114	↓	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Dragonfire	40	136	–	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Road Wars	35	126	↓	↓	→	↓	–	↓	↓	↓	↓
Beach Head 2000	32	127	↓	↓	→	↓	↓	→	↓	↓	↓
Tyrian 2000	28	114	↓	↓	–	↓	↓	→	↓	↓	↓
Rache der Sumpfhühner, Add-on	25	135	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Jagdverband 44	17	126	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
Deus Ex	Action-Adventure	91	8/2000
Diablo 2	Action-Rollenspiel	90	8/2000
Grand Prix 3	Rennspiel	87	9/2000
Everquest: Ruins of Kunark	Online-Rollenspiel	86	7/2000
Icewind Dale	Rollenspiel	86	9/2000
Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Sportspiel	86	8/2000
Cleopatra: Queen of the Nile	Wirtschaftssimulation	85	9/2000
MDK 2	Action-Adventure	85	7/2000
Tachyon - The Fringe	SF-Simulation	85	7/2000
Ultima Online: Renaissance	Online-Rollenspiel	85	7/2000
Euro 2000	Sportspiel	84	7/2000
Ground Control	Action-Strategie	83	8/2000
Starlancer (deutsch)	SF-Simulation	82	7/2000
Dino Crisis	Action-Adventure	80	8/2000
SimCity 3000 Deutschland	Wirtschaftssimulation	80	7/2000
Star Trek Conquest online	Strategie	80	9/2000
KISS: Psycho Circus	Action	78	9/2000
Star Trek: Klingon Academy	SF-Simulation	78	8/2000
Nascar 2000	Rennspiel	77	8/2000
Daikatana	Action	76	7/2000
Soulbringer	Rollenspiel	75	7/2000





Grand Prix 3

Icewind Dale

Cleopatra

INSERENTENVERZEICHNIS

Budgets & Spielesammlungen

SPARSCHWEIN



In diesem Monat werden in unserer Budget-Ecke besonders Abenteurer und Strategen fündig. Werfen Sie doch einen Blick auf die aktuellen Schnäppchen.

Civilization 2: Test of Time

Das rundenbasierte Strategiespiel »Civilization« gilt als die Referenz im Genre. Klar, dass sich etliche Hersteller bemühen, dem genialen Sprössling möglichst viele Nachkommen zu bescheren. »Test of Time« ist ein solches Spiel. Sie bauen wie schon beim älteren Bruder eine Kolonie auf, die durch Forschung an neue Technologien gelangt. Haben Sie Ihr Volk auf eine gewisse Stufe gebracht, so geht das rundenbasierte Siedeln auf anderen Planeten weiter. Tief im Weltraum warten dann neue Technologiebäume. Test of Time bietet im Vergleich zum Vorgänger zwar wenig neues, aber die Science-Fiction-Elemente haben einen gewissen Reiz. **(dk)**

WERTUNG BUDGET

GENRE: Strategie
HERSTELLER: Microprose/ak-tronik
PREIS: Circa 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 10/99
DAMALIGE WERTUNG: 80

PC PLAYER SPIELSPASS **80**



Die komplexe Rundenstrategie von Civilization 2: Test of Time bietet langen Spielspaß.

Kicker Fußball Manager

Im Kicker Fußball Manager haben Sie die Möglichkeit, mehrere Austragungen gleichzeitig zu beobachten.

Um an das große Geld zu kommen, sollte ein Vereinschef genau bedenken, wo er seine knappen Mittel investiert. Im »Kicker Fußball Manager« sind Sie für die ganze Organisation des Drumherums zuständig. Sie kaufen und verkaufen Spieler, kümmern sich ums Merchandising und fördern den Nachwuchs, um Ihre Altersversorgung zu sichern. Die Spiele werden in Echtzeit simuliert und sorgen für zusätzlichen Nervenkitzel. Die optischen Veränderungen bei Kicker sind zwar nur minimal, dafür sorgen die vielen neuen Features für Abwechslung. **(dk)**

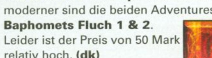
WERTUNG BUDGET

GENRE: Wirtschaftssimulation
HERSTELLER: heartline
PREIS: Circa 30 Mark
GETESTET IN: PC Player 11/99
DAMALIGE WERTUNG: 78

PC PLAYER SPIELSPASS **77**

Revolution Classic Adventures

Neue Adventure-Spiele sind rar, aber vielleicht finden Sie in der »Revolutions Classic Adventures«-Sammlung einen Titel, den Sie noch in positiver Erinnerung haben. Ubi Soft dreht dabei die Computerspielzeit weit zurück und beschert Ihnen unter anderem die DOS-Programme **Beneath a Steel Sky**, ein düsteres Science-Fiction-Adventure, und **Lure of the Temptress**. Technisch moderner sind die beiden Adventures **Baphomets Fluch 1 & 2**. Leider ist der Preis von 50 Mark relativ hoch. **(dk)**







Abenteuer der etwas älteren Sorte, wie Baphomets Fluch 2, gibt bei den Revolution-Classic-Adventures.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Ubi Soft **PREIS:** 50 Mark



Curse of Monkey Island

Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood feierte vor zweieinhalb Jahren ein überraschendes Comeback. An Bord des Schiffes von Zombie-Pirat LeChuck erbeutet der Held einen scheinbar wertvollen Diamantring, den er prompt seiner Freundin zum Geschenk macht. Dummerweise liegt auf dem Ring ein Fluch, der Guybrushs bessere Hälfte in eine Goldstatue verwandelt. Ein mächtiges Problem, denn nicht nur Piraten sind auf die verzauberte Freundin aus, die inzwischen eine beträchtliche Kostbarkeit darstellt. Guybrush steht auch noch eine Begegnung mit LeChuck bevor. Spielerisch bietet auch der dritte Teil der Adventure-Reihe eine witzige Handlung und jede Menge schräge, aber logische Rätsel. Klarer Fall: Wer mit Guybrush bisher noch keine Bekanntschaft gemacht hat, muss zugreifen. **(dk)**

GOLD PLAYER PC PLAYER

WERTUNG BUDGET

GENRE: Adventure
HERSTELLER: Lucas Arts/ak-tronic
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 1/98
DAMALIGE WERTUNG: 88

PC PLAYER SPIELSPASS **83**



Pirat Guybrush Threepwood muss Seeleute für seine neue Crew anheuern.

European Air War

Der Luftkrieg herrscht über den Wolken Europas und diesmal haben Sie nicht (wie bei den meisten Simulationen üblich) moderne Düsenjets und Wärmelenk-Raketen zur Verfügung, sondern nur Propellerflieger aus dem 2.Weltkrieg. Demzufolge ergeben sich neue Herausforderungen. So genügt es nicht, einen Gegner bloß im Visier zu haben, um ihn zu erledigen. Sie müssen sich dem Feind erst auf eine bestimmte Entfernung nähern, bevor die Maschinengewehre ihn erledigen können. Die Missionen in »European Air War« bestehen hauptsächlich darin, anderen Fliegern Geleitschutz zu geben oder einfach nur feindliche Jäger und Bomber abzuschießen. Dabei bevölkern oft Dutzende Maschinen den Himmel welche die Trefferquote natürlich ungemein erhöhen. Der günstige Preis von 20 Mark und die immer noch nette Grafik machen es zu einem interessanten Angebot für Simulations-Freunde. **(dk)**

GOLD PLAYER PC PLAYER



Im damaligen Luftraum sieht's aus wie an Pfingsten auf der Autobahn.

WERTUNG BUDGET
GENRE: Simulation
HERSTELLER: MIcrose/ak-tronic
PREIS: Circa 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 12/98
DAMALIGE WERTUNG: 84

PC PLAYER SPIELSPASS **78**

Starcraft

Und Starcraft läuft und läuft und läuft ... Bis heute tobt der Kampf zwischen Menschen, Zerg oder Protoss und hat, von der etwas krümeligen Grafik mal abgesehen, nichts an Klasse und Dramatik eingebüßt. Keinem anderen Designerteam ist es je gelungen, drei Völker auf die Beine zu stellen, die sich nicht nur in den Einheiten und ihren Entwicklungsbäumen, sondern auch in ihrem Aussehen so deutlich voneinander unterscheiden. Hinzu kommt eine vorbildliche Synchronisation, die ihresgleichen sucht. Die Hintergrundgeschichte macht Sie in 30 Missionen ausführlich mit den einzelnen Völkern vertraut, Massenschlachten wechseln mit kleineren Einzelaufträgen ab. Aus heutiger Sicht wirkt Starcraft nicht mehr innovativ, wurden doch etliche Konzepte von der Konkurrenz abgekupfert. Dennoch kann man für 20 Mark kaum etwas falsch machen. Einziger Wermutstropfen: Die Zusatz-CD »Brood Wars« wurde nicht dazugepackt. **(uh)**

GOLD PLAYER PC PLAYER



Ekelpakete: Mit den schleimigen Zerg identifizieren sich Schmutzfinken am liebsten.

WERTUNG BUDGET
GENRE: Echtzeit Strategie
HERSTELLER: Blizzard/ak-tronic
PREIS: Circa 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 6/98
DAMALIGE WERTUNG: 88

PC PLAYER SPIELSPASS **84**

Mech Warrior 3

Gigantische Kampfkolosse, die sich bis auf die letzte Schraube bekämpfen, kennen wir schon einige Zeit. »Mech Warrior 3« ist der momentan jüngste und beste Spross der Battlemech-Spiele. Sie schlüpfen in die Rolle eines Mech-Piloten, der zunächst nur seine eigene Maschine steuert. Im Verlauf der kurzen, aber sehr schweren Kampagne befehligen Sie immer mehr Kampfgenossen. Außerdem können Sie Einfluss auf die Ausrüstung nehmen und zusätzliche Waffen von besiegten Blechhaufen erbeuten.
Die Grafik war vor einem Jahr sehr gut. Man kann sie aber noch stark verbessern, wie der bevorstehende vierte Teil beweist, der diesmal bei Microsoft erscheint. Außerdem dürfen Sie keine Angst vor etwas Einarbeitungszeit haben. Von diesen beiden Mankos mal abgesehen, ist Mech Warrior 3 immer noch ein hervorragendes Spiel. Ideal dafür geeignet, mal richtig Dampf abzulassen, sofern man erst einmal mit der Steuerung vertraut ist. **(uh)**



Groß, größer, Mech-Warrior: Mit diesem Spiel steigern Sie Ihr Selbstbewußtsein.

WERTUNG BUDGET
GENRE: SF-Simulation
HERSTELLER: Microprose/ak-tronic
PREIS: Circa 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 7/99
DAMALIGE WERTUNG: 86

PC PLAYER SPIELSPASS **82**

Jagged Alliance 2

Dieser Titel bietet wesentlich mehr als das übliche 08/15-Strategiespiel. Sie sind der Chef einer wild zusammengewürfelten Söldner-Truppe, die einen kleinen, afrikanischen Staat befrieden will. Dem stellt sich eine unrechtmäßig an die Macht gekommene Tyrannin in den Weg, die das Volk schon lange Jahre unterdrückt. Im Kampf um den Zwergstaat steuern Sie Ihre Söldner in Echtzeit (keine Feinde zu sehen) sowie in einem rundenbasierten Modus (Feind ist da). Die Hege und Pflege Ihrer Söldner steht für Rollenspiel-Einflüsse, in einem Wirtschaftspart müssen Sie sich um die Finanzierung Ihrer Truppe kümmern. Außerdem wichtig: Verständigung mit den Einheimischen, einmal eroberte Gebiete sind mit Milizen zu sichern und nebenbei warten noch zahlreiche Unteraufgaben. **(uh)**

GOLD PLAYER PC PLAYER



Auf der strategischen Karte geben Sie Ihren Söldnern Marschbefehle.

WERTUNG BUDGET
GENRE: Strategie
HERSTELLER: Sir Tech/ak-tronic
PREIS: Circa 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 6/99
DAMALIGE WERTUNG: 86

PC PLAYER SPIELSPASS **85**

Aktuelle Spielesammlungen

Titel		Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Adventure Hall of Fame	1	Die by the Sword, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep	Interplay	50 Mark	↑
Battle Isle-Platinum	2	Battle Isle 1-3 inkl. Missions-CDs, Incubation inkl. Missions-CD	Blue Byte	40 Mark	→
Blizzard Anthology	3	Diablo, Starcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD	Blizzard/Havas Interactive	60 Mark	↑
Five Pack Vol. 1	4	Rally Championship, Carmageddon, Civilization, Earthworm Jim, F-16 Aggressor	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	→
Five Pack Vol. 2	5	Bleifuss Rally, Nitro Riders, Ultimate Race Pro, Transport Tycoon, Pitfall	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	↑
Game Gallery Millennium Edition	6	Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive Off Road 2, Seven Kindoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	↑
Game Gallery Vol. 1	7	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	20 Mark	↑
Gold Games 3	8	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	↑
Gold Games 4	9	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	↑
GT Collect 1	10	Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	↑
Heroes of Might on Magic Triologie	11	**Heroes of Might & Magic 1–3**	**Ubi Soft**	**90 Mark**	→
Legenden der Antike	12	Caesar 3, Pharao	Sierra	130 Mark	↑
Play the Games, Vol. 1	13	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	↑
Play the Games, Vol. 2	14	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	↑
Play the Games, Vol. 3	15	Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online, Renaissance, Warzone 2100	Eidos Interactive	70 Mark	↑
Revolution Classic Adventures	16	Baphomets Fluch 1&2, Beneath a Steel Sky, Lure o.t.Temptress	Ubi Soft	50 Mark	→
The Dome Games	17	Anstoss 2 Gold, Civilisation 2, Mech Commander, Monopoly, N.I.C.E. 2	RTL 2/ THQ	35 Mark	→

8 

9 

11 

13 

14 

15 

17 

Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Ensemble Studios/Microsoft	86	50 Mark	
Age of Wonders	Strategie	1/2000	Triumph Studios/ Take 2 Interactive	73	40 Mark	
Airline Tycoon – First Class	Wirtschaftssimulation	10/98	Infogrames	60	30 Mark	
Amerzone	Adventure	11/99	Havas Interactive	60	40 Mark	
Anno 1602 Königs-Edition	Wirtschaftssimulation	5/98	Max Design/Infogrames	82	65 Mark	
Baldur's Gate – Die Saga	Rollenspiel	2/99	Bioware	83	50 Mark	
Civilisation 2: Test of Time	Strategie	10/99	Microprose/ak-tronic	79	20 Mark	
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	
Command & Conquer 2: Alarmst. Rot	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	68	20 Mark	
Command & Conquer Megabox 2	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	72	65 Mark	
Commandos – Director's Cut	Strategie	7/98	Pyro/Eidos Interactive	83	50 Mark	
Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	Lucas Arts/THQ	83	20 Mark	
Dark Earth	Action-Adventure	11/97	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	
Dark Project Gold	Action-Adventure	2/99	Looking Glass/Eidos Interactive	91	45 Mark	
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	
Dethkarz	Action	12/98	Melbourne House/Infogrames	80	30 Mark	
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak-tronic	86	20 Mark	
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	85	40 Mark	
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	SSF/Matell Interactive	83	40 Mark	
European Air War	Simulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	78	20 Mark	
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	
Forsaken	Action	5/98	Probe Entertainment/Acclaim	83	50 Mark	
Freespace 2 – Dimension Pack	SF-Simulation	12/99	Volition/Interplay	86	50 Mark	
Gorky 17	Rollenspiel	12/99	Metropolis/Topware Interactive	75	50 Mark	
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	89	50 Mark	
Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	Papyrus/Havas Interactive	84	45 Mark	
GTA 2	Action	12/99	Rockstar/Take 2 Interactive	81	50 Mark	
Half-Life-Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Valve Software/Havas Int.	92	80 Mark	
Heart of Darkness	Action	8/98	Infogrames	70	30 Mark	
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	
Homeworld	Strategie	11/99	Relic/Havas Interactive	85	40 Mark	
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	
Indiana Jones & der Turm von Babel	Action-Adventure	1/2000	LucasArts/THQ	85	50 Mark	
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir Tech/ak-tronic	86	20 Mark	
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	84	45 Mark	
Kicker Fußball Manager	Wirtschaftssimmulation	11/99	Heart Line	77	30 Mark	
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	81	35 Mark	
Mech Commander	Strategie	8/98	Hasbro Interactive/ak-tronic	82	20 Mark	
Mech Warrior 3	SF-Simulation	7/99	Microprose/ak-tronic	82	20 Mark	
NBA Live '99	Sport	1/99	EA Sports/Electronic Arts	88	40 Mark	
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	89	40 Mark	
N.I.C.E 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	
Nitro Riders Classic	Action	5/98	Activision	83	25 Mark	
Oddworld: Abe's Exodus	Action-Adventure	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	
Outcast	Action-Adventure	9/98	Infogrames	86	40 Mark	
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	82	50 Mark	
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Adventure	11/99	Havas Interactive	75	40 Mark	
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	
Red Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	25 Mark	
Red Baron 3D	Simulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	40 Mark	
Rogue Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	2/99	Havas Interactive	77	40 Mark	
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	Enlight Studios/Interact. Magic	75	25 Mark	
Siedler 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	6/96	Blue Byte/ak-tronic	75	20 Mark	
Siedler 3 und Amazonen	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte	85	85 Mark	
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	
Speed Busters	Action	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	
Starcraft	Strategie	6/98	Blizzard/ak-tronic	84	20 Mark	
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	
Tomb Raider 2	Action	12/97	Eidos Interative/ak-tronic	75	20 Mark	
Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	12/97	Eidos Interactive	75	45 Mark	
Total Annihilation	Strategie	11/97	Cavedog/GT Interactive	86	15 Mark	
Turok 2 Classic	Action	2/99	Iguana Software/Acclaim	73	50 Mark	
Tzar	Strategie	5/2000	Infinite Loop/Take 2 Interactive	70	50 Mark	
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak tronic	85	20 Mark	
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	
Völker, Die	Strategie	7/99	Neo/JoWood	77	30 Mark	
Warhammer – Dark Omen	Strategie	4/98	SSI/Electronic Arts	76	30 Mark	
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	81	40 Mark	
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Origin Systems/Electronic Arts	85	30 Mark	
X - Beyond the Frontier	Action	8/99	Egosoft/THQ	78	50 Mark	
X-Wing Alliance	Action	5/99	LucasArts/THQ	85	50 Mark	

HALLOFFAME



MASTER OF ORION 2

Kolonisieren, Raumschiffe bauen und erobern – dieses eher schlichte Spielprinzip ist nicht von »Master of Orion 2« oder seinem Vorgänger erfunden worden. Aber der Master läutete die Blütezeit des Genres ein!



Diese Partie befindet sich in einer späten Phase: Fast alle verfügbaren Sonnensysteme sind bereits vergeben. Der Sieg erfolgte hier wenig später durch eine galaxisweite Präsidentenwahl – dabei zahlte es sich aus, dass das Kapaun-Imperium stets nach guten Beziehungen strebte!

Als das rundenbasierte Strategiespiel 1996 erschien, gehörte es zur ersten Generation der unter Windows 95 lauffähigen Programme. Als solches war es ein Hybrid und verweigerte auch auf DOS-Rechnern nicht den Dienst.

Und uns allen zum Trost sei an dieser Stelle gesagt, dass Bugs und Patches schon damals zu den Plagen des Spielervolks gehörten. Die erste Verkaufsversion des Masters (1.0) erschien nur in den USA, hier in Europa startete der Verkauf mit der Fassung 1.2, welche bereits den größten Teil der Programmfehler ausmerzte. Allerdings schien die KI der jeweiligen Gegner unter einer gewissen Trägheit zu leiden, die dem Spielspaß nicht unbedingt förderlich war. Die nächste Version (1.3) sollte dem abhelfen, und das tat sie auch – allerdings indem sie den Teufel mit dem Beelzebub austrieb: Nun hagelte es Kriegserklärungen, dass einem Hören und Sehen verging. Erst der schnell nachgeschobene Patch 1.3.1 sorgte schließlich für ungetrübtes Vergnügen und stellt gleichzeitig die bis heute gültige Version dar.

Das Spiel gehörte nie zu den großen Mega-Sellern, legte aber den Grundstein für eine auch jetzt noch aktive Fangemeinde, die sich hauptsächlich über Internetseiten austauscht. Tatsächlich zeigt sich an diesem Punkt die wohl größte Stärke des Spiels, nämlich seine enorme Variabilität. Barbaren, die nur die Sprache der Laserstrahlen verstehen, haben hier ebenso ihren Spaß wie Tüftler, die alles daran setzen, originelle und schlagkräftige Baupläne für ihre Schiffe zu erfinden oder Diplomaten, die auf Verhandlungen und Verständigung setzen. Wirklich, es ist ohne weiteres möglich, das Spiel zu gewinnen, ohne auch nur einen einzigen Schuss abgegeben zu haben. Probieren Sie es mal: Natürlich müssen Sie dafür eine der verträglichen Rassen auswählen (vor allem Humans kommen in Frage) und benötigen auch ein bisschen Glück mit den Nachbarn.

SimTex gehörte 1996 schon längst nicht mehr zu den unbeschriebenen Blättern: Das erstaunliche erste Orion-Spiel sowie das ebenfalls exzellente und in mancher Hinsicht bis dato unerreichte »Master of Magic« machten die Firma zu einem Insidertipp für Strategen. Tragischerweise stellt das Spiel gleichzeitig den Höhe- und Schlusspunkt in der Entwicklung von SimTex dar: Ein anschließend geplantes Superhelden-Spiel (»Agents of Justice«) entpuppte sich ebenso als Rohrkrepierer wie einige Experimente mit »Master of Magic 2«. Die Tätigkeit der Firma wurde 1999 eingestellt. **(jn)**

Verhandlungen konnten enormen Einfluss auf den Fortgang des Spieles nehmen.

WUSSTEN SIE ...

... dass SimTex-Mastermind Steve Barcia nach der im vorigen Jahr erfolgten Schließung der Firma zu den Retro Studios wechselte? Dort sitzt er nun und arbeitet an ... Videospielen für Nintendo. Uups ...

... dass derzeit an einem Nachfolger zu »Master of Orion 2« gebastelt wird? Der dritte Teil wird bei Quicksilver unter der Aufsicht von Alan Emrich produziert, der bisher als Verfasser von Strategy Guides sowie als Co-Designer des Hardcore-Brettspiels »Totaler Krieg!« von sich reden machte. *(www.quicksilver.com/moo3)*

... dass SimTex für die Produktion von Master of Orion 2 hauptsächlich in Aktien bezahlt wurde? Dummerweise waren es Aktien von Spectrum Holobyte, die kurz danach mächtig in den Keller sackten ...

... dass die Master-of-Orion-Reihe eigentlich mit einem Programm namens »Star Lords« begann? Star Lords ist quasi die Nullnummer, genauer gesagt das Spiel, welches von Steve Barcia seinerzeit an Microprose geschickt wurde. Nach umfangreichen Feilarbeiten wurde daraus »Master of Orion«. Sie können die Originalfassung von Star Lords auf der oben genannten Quicksilver-Homepage herunterladen.

MASTER OF ORION 2

- **Erstveröffentlichung:** 1996
- **System:** PC
- **Hersteller:** SimTex/Microprose
- **Historisch wertvoll, weil ...**

das Spiel den Genre-Thron bis auf den heutigen Tag nicht wirklich räumen musste und nach wie vor selbst auf modernen Rechnern uneingeschränkt spielbar ist.

... ein solcher Komplexitätsgrad in Verbindung mit einer vorbildlichen Benutzerführung zu den ganz selten Ausnahmen in der Spielegeschichte gehört.

... das Diplomatie-Menü hier ausnahmsweise einmal mehr als nur kurzfristig-taktisches Beiwerk ist.

PLAYER'S GUIDE



Seltsame Dinge passieren eigentlich ständig. Aber dass sich nun gerade die Recken aus Icewind Dale verlaufen und von mir Tipps für ihren weiteren Weg haben möchten, ist doch recht ungewöhnlich ...

VERWIRRTE VERIRRTE

Es ist schon bedenklich, wenn einen die Spielewelt auch im Urlaub nicht mehr loslässt. Da träumt man am dänischen Strand gedankenverloren vor sich hin und plötzlich steht – wie aus dem Boden gewachsen (oder der Phantasie entsprungen ...) – eine Helden-Party vor einem. Kaum hat man sich halbwegs gefasst, beginnen auch schon die Vorwürfe: Völliges Kauderwelsch in der PC Player und überhaupt, wie kann ich denn hier am Strand herumliegen, statt sie als Anführer durch das Eiswindtal zu geleiten? Unschlüssig und hilflos stehen die »Helden« in der Gegend herum, dabei wollten sie sich doch mit der **Icewind Dale Lösung** im Player's Guide durch sämtliche gefährliche Schluchten schlagen. Zu dumm, dass sie dann jedoch die dänische PC Player erwischt haben, denn diese Sprache beherrschen weder der Redakteur noch die abenteuerlustigen Recken.

»Die Sprachbarriere erschwert den Fremdenführerjob!«

Vielleicht erbarme ich mich ja noch, die Gruppe einen Blick in **unsere** PC Player (mitsamt Komplettlösung) werfen zu lassen. Wenn der Zwerg weiterhin so böse schaut, wird mir gar nichts anderes übrig bleiben: gerade heute habe ich nämlich meine Rüstung im Ferienhaus liegen lassen.

Sie haben es da besser: Ohne irgendwelche Störungen befürchten zu müssen, können Sie es sich vor dem Rechner so richtig gemütlich machen und Ihre Abenteuerreise beginnen.

Wir wünschen ungetrübten Spielspaß,
mit freundlichen Grüßen

Stefan Seidel

TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden? Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: 0190 / 87 32 68 11 von 8 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

EDITORIAL

Tipps & Tricks per Fax

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AOE: Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
C&C 3: Feuersturm	6	(0190) 192 464 – 143
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dark Project 2: The Metal Age	11	(0190) 192 464 – 148
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Devil Inside	4	(0190) 192 464 – 150
Diablo 2, 1. Akt	2	(0190) 192 464 – 151
2-4. Akt	6	(0190) 192 464 – 158
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 8, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 134
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 135
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Ground Control	2	(0190) 192 464 – 161
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	2	(0190) 192 464 – 155
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Indiana Jones und der Turm von Babel	14	(0190) 192 464 – 125
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Longest Journey, The	8	(0190) 192 464 – 138
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Metal Fatigue	3	(0190) 192 464 – 154
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Messiah	7	(0190) 192 464 – 147
MDK 2	8	(0190) 192 464 – 159
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Might & Magic 8	8	(0190) 192 464 – 144
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Nox	8	(0190) 192 464 – 142
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Planescape: Torment	13	(0190) 192 464 – 136
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railroad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimnis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Sims, The	2	(0190) 192 464 – 139
Soulbringer, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 152
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 160
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Starlancer	6	(0190) 192 464 – 153
Star Trek: Armada	6	(0190) 192 464 – 149
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Trek: Der Aufstand	3	(0190) 192 464 – 137
Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Star Wars: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Star Wars: Force Commander	7	(0190) 192 464 – 146
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Thandor	2	(0190) 192 464 – 140
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Ultima : Ascension, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 129
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 133
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Vampire: The Masquerade Redemption	8	(0190) 192 464 – 157
Verkehrsgigant, Der	2	(0190) 192 464 – 141
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wheel of Time	4	(0190) 192 464 – 131
Wild Wild West	4	(0190) 192 464 – 145
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps)	2	(0190) 192 464 – 900
Tipps-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 99	1	(0190) 192 464 – 932

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

PC PLAYER

HARDWARE

Über sieben Fenster musst du gehen ...


Jochen Rist

Wir alle schwelgen gerne in verschwommenen Erinnerungen. Der Verfasser dieser Zeilen zugegeben besonders ... Seinerzeit, als Windows 3.1 der Durchbruch gelang, war das Fenster-Programm nichts anderes als ein dazugekaufter Rattenschwanz für DOS. Das Wort »benutzerfreundlich« musste in der DOS(e)-Ära erst noch erfunden werden. Blutige Anfänger saßen vor dem DOS-Prompt und drehten ob des schwarzen Bildschirmhintergrunds Däumchen. Glück gehabt, wer da ein paar Freunde hatte, die sich auskannten. Ansonsten blieb nur noch die Ausrüstung mit Fachliteratur. Doch mit ersten Windows änderte sich das schlagartig. Auf neu gekauften PCs fand man überall Windows 3.1, das seine Wurzeln so gut wie möglich zu verstecken versuchte. Die meisten Spiele wollten sich aber partout nicht von Windows aus starten lassen. Doch die Tage von »config.sys« und »autoexec.bat« sollten schon bald gezählt sein. Denn im August 1995 kündigte sich eine neue Windows(95)-Generation an, deren Desktop-Design bis heute aufrechterhalten blieb. Natürlich folgten erste Spiele, die sich nur noch von dieser Oberfläche aus starten ließen. Die Konkurrenz wie IBMs OS/2-Betriebssystem trudelte zwar etwas früher ein, ging aber sang- und klanglos unter - unter anderem deshalb, weil es fast keine Spiele dafür gab. Doch zurück zu den Fenstern. Der Stein kam so richtig ins Rollen und mittlerweile trauen sich nur noch einige wenige Ewiggestrige aus Fernost, ein DOS-Spiel zu programmieren. Nach langer Wartepause kam Windows 98 mit dem Schwerpunkt auf Internettauglichkeit und wenig später die verbesserte SE-Version. Und in diesem Monat macht der Nachfolger Windows ME die Szene unsicher. Aber wer braucht unbedingt Windows ME?

»Wer braucht unbedingt Windows ME?«

Eigentlich keiner, vorausgesetzt er hat bereits Windows 98 auf seinem Rechner installiert. Die Highlights namens Internet Explorer 5.5 und Windows Media Player 7.0 gibt es auch für Windows 98 zum kostenlosen Download. Und die restlichen Kleinigkeiten geistern zum Teil in Form von Freeware-Programmen durchs Netz. Also, wieso dafür 150 Mark (Update), beziehungsweise 400 Mark (Vollversion) berappen? Früher oder später löst Windows ME trotzdem seinen Vorgänger ab. Schwarzmalerei gab es auch schon in der Übergangszeit zu Windows 98. Warum also ME? Na ja, weil es die neueste Version ist, das Look&Feel vom Profisystem Windows 2000 übernimmt und weil die Treiber auf dem aktuellen Stand sind. Außerdem dauert es eine halbe Ewigkeit, Windows 98 mit sämtlichen Tools neu zu installieren.



Das neue Consumer-Windows bringt zwar nur wenige Verbesserungen, wird aber trotzdem Windows 98 ablösen.


Hardware-News



Kurztests


PC-Systeme



Im Test

Microsoft Internet Explorer

Im Test

+++PLUS+++ HARDWARE-HITLISTE - SEITE 186 +++PLUS+++ TECHNIK TREFF – SEITE 200 +++PLUS+++ LAN-PLAYER –

HARDWARENEWS

■ Schnellere GeForce 2-Karten von NVIDIA ■ S3 stellt Grafikbereich komplett ein ■ Neues Joystick-Duo von Microsoft

COMPAQ IPAQS

Mit dem Namen Compaq verbindet man gemeinhin serienmäßige PCs mit ungewöhnlicher Systemarchitektur. Wenn dieselbe Firma nun mit **iPAQ** eine Serie von Internet-Applikationen ankündigt, müssen Sie also nicht an Äpfel und durchsichtige Kunststoffe denken, sondern an Geräte, mit denen Sie auch ohne PC vom Internet profitieren können.
Beim **Personal Audio Player** handelt es sich um einen MP3-Player im mittleren Preissegment um 500 Mark. Ausgeliefert wird das Gerät mit 32-MByte-Speicher und der **iCAST** Musik-Software.
Der 800 Mark teure **BlackBerry** ist eine E-Mail-Station im Handy-Format. 400 Mark mehr kostet der überdimensionierte Taschen-PC **Home Internet Appliance IA-1**, ein. Mit dem **Connection Point** verbinden Sie all das drahtlos untereinander, mit Ihrem PC und mit dem Internet.

Ein ganzes Sammelsurium an praktische Internetgeräten stellt Compaq mit iPAQ vor.

DOPPELTE KONTROLLE

Alle Jahre wieder stellt uns Microsoft seine neueste Generation von Joysticks vor, und zwar meist gleich im Doppelpack. Sollte des Spielers Wahl in diesem Herbst auf einen Stick von Microsoft fallen, so stellt sich ihm die Entscheidung, ob das Einsteigermodell **Sidewinder Joystick** mit Schubregler und acht Knöpfen seinen Ansprüchen genügt. Fortgeschrittenen Spielern dürfte es eher der **Sidewinder Precision 2** antun: mit einem zusätzlichen 8-Wege-Cooliehat sowie Ruderkontrolle bei deutlich verbesserter Verarbeitungsqualität geizt Microsoft einmal mehr nicht mit seinen Reizen.



Microsofts Profistick Sidewinder Precision 2.

NACHRUF AUF MONSTER

Der taiwanesische Chip-Hersteller S3 hat beschlossen, sein Engagement im Grafikkartenbereich ab sofort einzustellen. S3 ist unter Grafik-Freaks nicht nur wegen der **Savage**-Grafikprozessoren und dem S3TC-Texturkomprimierungsverfahren ein Begriff. Noch vor fünf Jahren war die Firma der größte Grafikkartenhersteller der Welt. Zu S3 gehört auch Diamond Multimedia, welche 1996 mit der 3DFX-**Voodoo**-bestückten Diamond **Monster 3D** die erste sinnvolle 3D-Karte überhaupt auf den Markt gebracht hatten. Anstatt die Grafikabteilung an einen Konkurrenten zu verkaufen, hat S3 entschieden, die vorhandenen Ressourcen auf die Bereiche Netzwerkgeräte und Audio (**Rio** MP3-Player) umzuverteilen.



In 5 Jahren von der Nummer Eins zum Niemand: S3

NEUES WUNDER VON ATI

Etwa 700 Mark für eine Grafikkarte mit 32 MByte DDR-RAM mag auf den ersten Blick ziemlich teuer scheinen. Doch wenn man dann näher hinsieht, was ATI Multimedia alles in die angekündigte **All-in-Wonder Radeon**-Grafikkarte stecken will, scheint der Preis mehr als angemessen. Die mit dem brandneuen Radeon-256-Chip ausgerüstete Karte bietet nicht nur vorzügliche 3D-Beschleunigung mit umfangreichen T&L-Fähigkeiten, sondern ist zugleich auch eine vollwertige TV-Karte mit Signal-Ein- und Ausgängen. Mitgeliefert wird zudem ein umfangreiches Softwarepaket zur Videobearbeitung. Als ob das noch nicht genug wäre, beherrscht die neueste All-in-Wonder auch noch die DVD-Dekodierung und erlaubt den Anschluss an einen hochmodernen Flachbildschirm. Wem darob schon das Wasser im Munde zusammenläuft, den wird es freuen, zu hören, dass die Karten schon ab September im Handel erhältlich sein dürften.



Bei diesem Angebot ist wirklich alles drin, was Sie von einer Grafikkarte erhoffen dürfen.

GEFORCE 2 JETZT NOCH SCHNELLER



Dieses nette Tierchen putzt sich seine Zähne täglich mit GeForce 2 Ultra.

Fleißig folgen die Leute von NVIDIA weiter ihrem Plan, Moores Gesetz zu übertreffen und die Geschwindigkeit ihrer Grafikkarten alle sechs Monate zu verdoppeln. Mit der GeForce 2 GTS Ultra scheint ihnen das auch zu Gelingen – zumindest in Zusammenarbeit mit den neuen **Detonator 3**-Treibern. Wie schon bei der TNT2 bedeutet das **Ultra** im Namen auch wieder eine substanzielle Erhöhung der Taktrate dank verbesserter Fertigungstechnik. Diesmal wurde der Prozessor – Codename: **NV16** – von 200 auf 250 MHz hochgetaktet, die DDR-Speicherbausteine laufen neu sogar bei 460 MHz statt bei 350! Ob die Karte ihren happigen Preis von über 1000 Mark auch wert ist, dürften Sie unserem Test in der kommenden Ausgabe entnehmen, denn NVIDIA hat die Karte schon für Mitte September angekündigt.

Rein äußerlich ist die schiere Kraft einer GeForce 2 Ultra keineswegs zu erkennen.



HARDWARE HITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

Boxen



1. Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital **Ca. Preis:** 440 Mark **Test in:** 5/2000
2. Creative Four Point Surround FPS 2000 Digital **Ca. Preis:** 320 Mark **Test in:** 5/2000
3. Labtec APX-4620 **Ca. Preis:** 350 Mark **Test in:** 2/99 (86 Punkte)

PREIS TIPP
Creative Four Point Surround
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 3/99 (84 Punkte)

DVD-Laufwerk



1. Pioneer DVD-A04SZ **Ca. Preis:** 260 Mark **Test in:** –
2. Aopen DVD1040-Pro **Ca. Preis:** 290 Mark **Test in:** –
3. LG DRD-8080B **Ca. Preis:** 250 Mark **Test in:** –

PREIS TIPP
Toshiba SD-M1302
Ca. Preis: 200 Mark
Test in: –

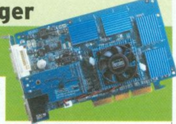
Monitor



1. Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll) **Ca. Preis:** 950 Mark **Test in:** 4/2000 (87 Punkte)
2. Liyama Vision Master 451 (19 Zoll) **Ca. Preis:** 1000 Mark **Test in:** 4/2000 (85 Punkte)
3. Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll) **Ca. Preis:** 1000 Mark **Test in:** 4/2000 (81 Punkte)

PREIS TIPP
Videoseven N95S
Ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

2D/3D-Beschleuniger



1. Hercules 3D Prophet GTS 2 64 MB **Ca. Preis:** 1000 Mark **Test in:** 8/2000
2. Hercules 3D Prophet GTS 2 32 MB **Ca. Preis:** 850 Mark **Test in:** 8/2000
3. ASUS AGP-V7700 **Ca. Preis:** 750 Mark **Test in:** 8/2000

PREIS TIPP
Hercules 3D Prophet 2 MX
Ca. Preis: 300 bis 330 Mark
Test in: 9/2000 (77 Punkte)

Gamepad



1. Logitech Wingman Gamepad **Ca. Preis:** 50 Mark **Test in:** 11/99 (85 Punkte)
2. Microsoft Sidewinder Gamepad **Ca. Preis:** 70 Mark **Test in:** 11/99 (81 Punkte)
3. Interact HammerHead FX **Ca. Preis:** 100 Mark **Test in:** 1/2000 (81 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 11/99 (85 Punkte)

Joystick



1. Microsoft Sidewinder Precision Pro **Ca. Preis:** 120 Mark **Test in:** 9/99 (86 Punkte)
2. Gravis Xterminator Dual Control **Ca. Preis:** 100 Mark **Test in:** 7/2000
3. Thrustmaster Top Gun Platinum **Ca. Preis:** 90 Mark **Test in:** 9/99 (80 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Soundkarte



1. Creative Labs Soundblaster Live! Platinum **Ca. Preis:** 450 Mark **Test in:** 5/2000 (90 Punkte)
2. Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024 **Ca. Preis:** 140 Mark **Test in:** 5/2000 (85 Punkte)
3. Videologic Sonic Vortex 2 **Ca. Preis:** 160 Mark **Test in:** 5/2000 (75 Punkte)

PREIS TIPP
Yamaha Waveforce 192 XG
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad



1. Saitec R4 Force Wheel **Ca. Preis:** 400 Mark **Test in:** 5/99 (87 Punkte)
2. Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel **Ca. Preis:** 300 Mark **Test in:** –
3. Logitech Wingman Formula Force **Ca. Preis:** 400 Mark **Test in:** 5/99 (72 Punkte)

PREIS TIPP
Guillemot Force Feedback Racing Wheel
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: 2/2000 (82 Punkte)

Maus



1. Microsoft IntelliMouse Explorer **Ca. Preis:** 130 Mark **Test in:** 6/2000 (88 Punkte)
2. Microsoft IntelliMouse Optical **Ca. Preis:** 110 Mark **Test in:** 6/2000 (88 Punkte)
3. Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye **Ca. Preis:** 110 Mark **Test in:** 6/2000 (87 Punkte)

PREIS TIPP
Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

Lenkrad



1. Thrustmaster NASCAR Pro Digital **Ca. Preis:** 200 Mark **Test in:** 2/2000 (88 Punkte)
2. Saitek R4 Racing Wheel **Ca. Preis:** 180 Mark **Test in:** 10/99 (83 Punkte)
3. Fanatec Le Mans **Ca. Preis:** 150 Mark **Test in:** 10/99 (82 Punkte)

PREIS TIPP
Mad Catz Andretti Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)



PlayStation! PS one! PlayStation2!
10/2000 Oktober
DM 5,90
PLAY FUN MAGAZIN
PLAYSTATION ★ WAS SONST
WAHN-SINN! Lebensgroße Spider-Man-Figur zu gewinnen!
JETZT NUR NOCH 5,90 DM!
Alien Resurrection
Endlich: Der Action-Kracher im Test!
Sydney 2000
Olympia auf der PlayStation!
PLAYSTATION 2 MAGAZIN
PSM2
NEU!
TEKKEN TAG TOURNAMENT
Das 100% unabhängige PlayStation2 Magazin! Die ersten Seiten schon jetzt bei uns!
Ab 4. Oktober am Kiosk!
Ins Netz gegangen!
Spider-Man
Future Verlag
Medien mit Leidenschaft
JETZT NUR NOCH 5,90 DM!
Alles über
• PlayStation
• PS one
• PlayStation2
Ab 20. September am Kiosk!



INTERACT CAYMAN GAMEPAD

Für den kleinen Geldbeutel steht nun das **Cayman Gamepad** der Firma Interact in den Geschäften. Lediglich 20 Mark sind zu berappen, dafür bekommen Sie ein Pad, das sich mit seinen äußeren Wölbungen an die Handflächen anpasst. Das gelingt dem Gerät leidlich gut, Hörner wie beim PlayStation-Pad oder den Microsoft Sidewinder-Vertretern wären jedoch besser. Zwei Flipper befinden sich an den Vorderseiten, auf der rechten Seite liegen sechs Knöpfe, auf der linken das Steuerkreuz. Allen Buttons ist ein unschöner Druckpunkt gemein, der Vier-Wege-Schalter hat kaum feststellbare Druckwege und ist somit sehr unpräzise. Zumindest unterscheiden sich die unteren drei Knöpfe von den oberen durch Größe und Form. Dreistufiges Autofeuer lösen Sie mit einem separaten Schalter aus. Leider verfügt das Pad nur über einen normalen Gameport-Anschluss, per USB können Sie es nicht am PC anschließen. Zumindest ist das Kabel mit 1,80 Meter lang genug geraten.

Fazit

Natürlich kann man mit wenig Geld keine hochgeschraubten Erwartungen erfüllen. Für Gelegenheits-Spieler tut denn das Cayman auch seinen Zweck, retten Sie aber öfter in Hüpfereien holden Prinzessinnen das Leben, sollten Sie sich nach einem qualitativ hochwertigerem Spielpartner umsehen. **(mash)**

WERTUNG INTERACT SL-6520 CAYMAN
ca. 20 Mark ■ Gamepad

PRO
▲ GÜNSTIG

CONTRA
▼ WABBELIGE TASTEN
▼ KEINE USB-VERSION

PC PLAYER **32**

LOGIC 3 SCREENBEAT ES 20

Der Hersteller Logic setzt mit seiner neuen Lautsprecher-Serie auf Spieler mit schmalem Geldbeutel. Die kleinste Ausgabe **Logic 3 Screenbeat ES 20** protzt immerhin mit 80 Watt Leistung - und das zum Preis von gerade mal 25 Mark. Die kleinen Boxen besitzen ein internes Netzteil und eigene Lautstärkeregelung. Getrennte Regler für Höhen und Basswiedergabe sucht man vergebens, was in dieser Preisklasse jedoch nicht ungewöhnlich ist. Leider verirrte sich auch kein Anschluss für einen Kopfhörer in das Gerät, so dass Ihnen Herumstöpselein an der Soundkarte hinter Ihrem Rechner nicht erspart bleiben, wenn Sie sich gerne mal von der Außenwelt abschirmen möchten. Auch finden sich keine Gummifüße oder ähnliches, welche ein Verrutschen der Miniboxen verhindern würden.

Fazit

Der Soundtest zeigt, dass auf Grund des niedrigen Preises bei der Herstellung gespart wurde. Die Boxen klingen ziemlich blechern, zudem bringen die kleinen Lautsprecher so gut wie keine Bassleistung. Wer nur ab und zu mal eine Windows-Fehlermeldung akustisch wahrnehmen will, kann zugreifen. Alle anderen bevorzugen Klangkörper von zumindest etwas größerem Kaliber. **(dk)**

WERTUNG LOGIC 3 SCREENBEAT ES 20
ca. 25 Mark ■ Lautsprecher

PRO
▲ SEHR GÜNSTIGER PREIS

CONTRA
▼ SCHWACHER KLANG
▼ GERINGE BÄSSE

PC PLAYER **54**



Mit in der Schachtel: Die Modellflugzeug-Simulation easyFly.

WERTUNG FUKITSU SIEMENS GAMEBIRD R/C PILOT
ca. 100 Mark ■ Flugkontrolle

PRO
▲ ORIGINAL-FUNKFERNSTEUERUNG
▲ SPIEL EASYFLY LIEGT BEI

CONTRA
▼ SEHR EINGESCHRÄNKTER NUTZUNGSBEREICH



FUJITSU SIEMENS GAMEBIRD R/C PILOT

Ein ungewöhnliches Stück Hardware kommt von Siemens. Der **Gamebird** sieht nicht nur aus wie eine gewöhnliche 5-Kanal-Funkfernsteuerung – es ist auch ein Original-Gehäuse. Darauf lässt schon das verwaiste und unnütze Batteriefach auf der Rückseite schließen. Demzufolge melden Sie das Gerät als Vier-Achsen-1-Knopf-Eingabegerät in der Windows-Spielsteuerung an. Es verfügt über zwei Joysticks, von denen der linke sich automatisch in der Mitte zentriert, während der rechte in der Y-Achse da stehen bleibt, wo Sie ihn stehen lassen – ideal als Schubregler. Der Schachtel liegt noch die Modellflieger-Simulation »easyFly« bei, ein lustiges kleines Programm vom Entwickler Ipacs.

Fazit

Es gibt nur wenig an dem Gerät auszusetzen, etwa, dass R/C-Controller grundsätzlich klobig sind. Das Hauptproblem ist aber das Einsatzgebiet des Gamebird. Außer für bestimmte Flugsimulationen ist er wenig sinnvoll; für alle anderen Spiele eignet sich das Gerät kaum. **(mash)**



WERTUNG	ATI RADEON ca. 800 Mark ■ Grafikkarte
PRO ▲ FLOTTE KARTE UNTER 32-BIT-RENDERING ▲ KLASSE DVD-EIGENSCHAFTEN **CONTRA** ▼ GEFORCE 2 IST SCHNELLER ▼ OHNE OVERCLOCKING-UTILITY	PCPLAYER **85**

ATI RADEON

Seit April geistert der Begriff Radeon 256 durchs Internet. Jetzt endlich trudelte die vielgepriesene **Radeon Grafikkarte** (die 256 ging unterwegs irgendwo verloren) von ATI bei uns ein. Gleich mehrere Modelle möchte ATI in nächster Zeit an den Mann bringen. Da wären die Radeons mit 32 MByte SDRAM bei 166 MHz Chiptakt zu 500 Mark; eine 32-MByte-Version mit DDR-RAM und 166 MHz Chiptakt zum Preis von 650 Mark und das High-End-Modell mit 64 MByte DDR-RAM und einem Chip- und Speichertakt von 183 MHz/366 MHz für 800 Mark. Eben dieses Schmuckstück wurde uns für den Test zur Verfügung gestellt. Der Radeon ist der Nachfolger des »Rage Fury Pro«-Chips, der auf der gleichnamigen Grafikkarte und der Rage Fury MAXX gleich zweimal untergebracht war. An besonderen Eigenschaften beglückte ATI die Radeon mit der Geometrieeinheit namens »Charisma Engine« und der »Pixel Tapestry Architektur«. Diese erhöhen den Realismus in Spielen durch zusätzliche Eckpunkte. Insbesondere Gesichts-Animationen sollen davon profitieren. Der Grafikkarte liegen auch ein paar Demos bei, die das eindrucksvoll demonstrieren. Transform&Lighting ist der Radeon-Karte auch kein Fremdwort, genauso wie die GeForce-Karten rechnet der Radeon-Chip damit. Unterstützt werden auch alle Arten von Bump Mapping (Emboss, Dot Product 3 und Environmental Bump Mapping). Der Radeon-Chip selbst ist mit einer Dual-Pixel Pipeline ausgestattet, die drei Texturen pro Pixel erledigt. Zum Vergleich: Eine normale GeForce 256 arbeitet mit einer Vier-Pixel Pipeline, berechnet aber nur eine Textur pro Pixel. Mit einer GeForce 2 GTS sieht das schon besser aus: Diese schuftet ebenfalls mit einer Vier-Pixel Pipeline, schafft aber immerhin zwei Texturen pro Pixel. Mit dem Durchschleusen der drei Textureinheiten verbindet ATI seine so genannte »Hyper Z«-Technologie. Sie reduziert die Menge der Daten, die an den Frame Buffer weitergeleitet werden, wodurch laut ATI ein Flaschenhalseffekt in der Speicherbandbreite vermieden wird. ATI Grafikkarten sind bekannt durch ihre hervorragende DVD-Wiedergabe. Natürlich sitzt auch auf der Radeon der »Rage Theater«-Chip, welcher der Video-Codierung und Dekodierung gehörig unter die Arme greift. Die CPU-Belastung beträgt somit nur noch ein Minimum. Abgerundet wird die Karten-Ausstattung durch einen Composite-Ein- wie -Ausgang und einen S-Video-Ausgang.

Fazit

Zwar lieferte die Rage Fury MAXX damals hervorragende Direct3D-Benchmarkresultate, doch unter OpenGL sprinten ihr die GeForce DDR-Karten davon. Auch diesmal scheinen die GeForce 2 GTS-Karten dem Radeon etwas voraus zu sein. Doch der Vorsprung ist unter niedrigen Auflösungen sehr gering. Unter OpenGL blieb der Unterschied zwischen der Radeon und einer GeForce 2 GTS im Durchschnitt zwischen 5 und 10 Bildern pro Sekunde. Bei höheren Auflösungen ab 1024 mal 768 Bildpunkten wuchs der Unterschied jedoch auf bis zu 20 Frames an. Da hatte die GeForce 2 eindeutig die besseren Karten. Die Stärken des Radeon liegen unter 32-Bit-Rendering und Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Bildpunkten. Bei 16-Bit-Rendering ist eine GeForce unter »3DMark 2000« durchschnittlich um 1400 3DMarks schneller, unter 32-Bit-Rendering nur noch um circa 100 3DMarks. Insgesamt eine exzellente Karte in punkto Geschwindigkeit. Die Leistung einer GeForce 2 GTS wird zwar nicht erreicht, doch die restliche Ausstattung (Composite In/Out, DVD-Beschleunigung) ist ein dicker Bonus. **(jr)**

www.ati.de

WERTUNG	GRAVIS DESTROYER TILT ca. 60 Mark ■ Gamepad
PRO ▲ KLEIN UND LEICHT ▲ BEWEGUNGSSENSOREN... **CONTRA** ▼ ... DIE SIE NICHT BENÖTIGEN ▼ NUR SECHS KNÖPFE	PCPLAYER **73**

GRAVIS DESTROYER TILT

Auch Gravis hat nun ein **Tilt-Gamepad** mit Bewegungssensoren im Angebot. Das funktioniert ähnlich wie beim Microsoft »Freestyle Pro« oder dem Saitek »P2000«: Kippen Sie das Gerät zur Seite, wird das als analoges Signal gewertet, genauso bei Neigung nach vorn und hinten. Die Bewegungen nimmt das »Destroyer« analog ab. Ansonsten finden Sie ein Acht-Wege-Steuerkreuz mit angenehmen Druckpunkten, vier Knöpfen rechts und zwei Flippern an der Stirnseite. Mit einem weiteren Button schalten Sie die Tilt-Funktion ein und aus, wobei das Steuerkreuz wahlweise als Coolie-Hat fungiert. Dank der beiden Hörner liegt das Pad sehr schön in den Händen, es ist darüber hinaus überraschend leicht und mit 60 Mark auch recht günstig. Mit einem USB-Anschluss verbinden Sie es dann mit Ihrem PC.

Fazit

Unsere Meinung über bewegungssensitive Gamepads hat sich nach wie vor nicht geändert: Diese Funktion ist überflüssig, da Sie eigentlich vor Ihrem Rechner stehen müssen, um sie richtig zu nutzen – und wer tut das schon. Davon abgesehen erhalten Sie für wenig Geld ein anständiges Gerät, das lediglich den Nachteil hat, nur sechs Knöpfe zu haben. **(mash)**

www.gravis.com



PC-Systeme: Wann lohnt der Neukauf?

AUFRÜSTEN ODER AUSMUSTERN?



Der sehnsüchtig erwartete 3D-Shooter oder die turbogeile Rennsimulation ist endlich erschienen. Gekauft und installiert. Doch statt 3D-Grafikpracht und Tempowahn präsentiert sich nur eine ruckelnde Diashow. Spätestens jetzt hat die Stunde des alten PCs geschlagen. Aber was tun? Die CPU wechseln, eine brandaktuelle Grafikkarte besorgen oder gleich einen komplett neuen PC kaufen?

Wenn erst einmal feststeht, dass es sich bei dem Spiel nicht um schlecht programmierte Bugware handelt – nicht zuletzt dafür sind unsere Spieletests ja da –, sondern Ihr PC wirklich in die Jahre gekommen ist, bleiben noch zwei Möglichkeiten: Ordentliches Rechnertuning durch Austausch der lahmenden Komponenten oder die Neuanschaffung eines zeitgemäßen Komplett-PCs.

Beide Maßnahmen haben ihre Vor- und Nachteile. Das Aufrüsten ist in den allermeisten Fällen deutlich billiger als eine PC-Neuanschaffung. Und so nebenbei lernt man vielleicht beim Upgraden auch ein wenig über die Innereien des Rechners. Allerdings – und das ist der Nachteil – können Sie eine alte CPU oder ein angestaubtes Motherboard gleich fachgerecht entsorgen. Auf dem Gebrauchtmarkt werden Sie kaum noch eine müde Mark für die Komponenten bekommen. Legen Sie sich gleich einen komplett neuen PC zu, bleibt der alte jedoch voll funktionsfähig. Und als billiger Bürorechner für Anwender ohne Spiele-Ambitionen lässt er sich noch für ein paar Hunderter verkaufen. Oder er wird - vielleicht mit einem Billig-Modem zum Internet-PC befördert - zum prima Einsteiger-Geschenk für den Neffen. Obwohl, einen separaten Surf- oder Schreibrechner neben der Spiele-Kiste können Sie ja unter Umständen auch selbst noch brauchen.

Egal, ob Sie sich für ein Budget-schonendes Upgrade entscheiden, oder einen komplett neuen PC anschaffen wollen – in beiden Fällen müssen Sie erst einmal ermitteln, wo im alten Rechner die Bremsen sind. So wissen Sie zum einen, welche Komponenten Sie austauschen oder erweitern müssten und zum anderen wird dann klar, auf welche Details es bei der Auswahl eines neuen PCs besonders ankäme.

KOMPLETTEN PC SELBST BAUEN?

Es drängt sich immer wieder der Verdacht auf, dass es doch am günstigsten sein müsste, alle Einzelkomponenten eines PCs zu kaufen und die Kiste dann – vielleicht mit Hilfe eines kundigen Bekannten – selbst zusammenzuschrauben. Dem ist aber schon lange nicht mehr so. Ähnlich wie bei Autos (wenngleich nicht ganz so extrem) ist das fertig konfektionierte Gerät eine Ecke günstiger als die Summe der Einzelkomponenten. Das liegt ganz einfach daran, dass der Händler auf den Komplett-PC eine bestimmte Marge (Gewinnspanne) kalkuliert, die niedriger ist als sein Gewinn beim Verkauf einzelner Baugruppen. Ein einfaches Rechenbeispiel mit wirklich günstigen Komponenten (alles circa-Preise, Stand August 2000):

Motherboard	250.-
CPU (Celeron 600)	300.-
64 MByte RAM	200.-
Midi-Gehäuse	150.-
Keyboard	50.-
Maus	50.-
CD-ROM-Laufwerk	100.-
Festplatte 15 GByte	300.-
Diskettenlaufwerk	50.-
3D-Grafikkarte	350.-
Soundkarte	120.-
Summe:	**1920.- Mark**

Ein entsprechend ausgestatteter Komplett-PC ist in etwa mindestens zum gleichen Preis zu haben, wenn nicht sogar ein paar Mark günstiger. Zudem erspart er fehlerträchtige Bastelei und etwaige Garantieprobleme.

Wo sind die Flaschenhälse?

Im Wesentlichen sind es nur drei Bereiche, in denen nachhaltig an der Temposchraube gedreht werden kann: CPU (manchmal in Kombination mit Motherboard und Chipsatz), Grafikkarte und Arbeitsspeicher. Legt man hier Hand an, wird das gesamte System subjektiv oder wenigstens messbar schneller.

Alle anderen Elemente, wie zum Beispiel Festplatte oder CD-ROM, haben keinen oder zumindest keinen wirklich merklichen Anteil an der Gesamtperformance. Ob die CD auf einem 36x- oder einem 40x-Laufwerk kreiselt, spielt höchstens noch bei der Dauer für die Installation eines Spiels wirklich eine Rolle. Bei Festplatten gibt es nach wie vor natürlich Unterschiede in der Kapazität; die Tempodifferenzen hingegen sind oft nicht mal mehr messbar. Immer vorausgesetzt natürlich, dass das ganze System »ordentlich« eingerichtet ist (zum Beispiel DMA-Modus bei moderneren Festplatten aktiv).

Zu den drei tempobestimmenden Komponenten im Einzelnen:

Arbeitsspeicher (RAM):

Die preislich günstigste und auch technisch am wenigsten aufwändige Aufrüstmaßnahme ist der Einbau von mehr Arbeitsspeicher. Genau genommen macht mehr Speicher den Rechner nicht direkt schneller, indirekt aber schon. Der Grund: Fordert ein Programm bei Windows mehr Arbeitsspeicher an, als physikalisch zur Verfügung steht, simuliert das Betriebssystem zusätzlichen RAM-Speicher auf der Festplatte (»Swapping«). Dieser virtuelle Speicher ist natürlich wesentlich langsamer in Zugriff und Transfer als »echtes« RAM. So sorgt mehr Arbeitsspeicher für weniger Plattenzugriffe und somit mehr Tempo. 64 MByte sind heute eher die Untergrenze des sinnvollen Speicherausbaus. Auf der sicheren Seite liegen Sie mit 128 MByte. Wenn Ihr Motherboard allerdings schon so betagt ist, dass es nur über die alten, kurzen SIMM-Steckplätze für Speichermodule verfügt, lassen Sie es und kaufen Sie gleich ein neues Board.

Grafikkarte:

Oft ist der Rechner selbst – soll heißen, die Recheneinheit aus CPU, Motherboard und Speicher – gar nicht der Flaschenhals. Vor allem bei 3D-Spielen kann eine zu langsame Grafikkarte das System ganz schön ausbremsen. Im Wesentlichen herrscht bei 3D-Grafik eine strikte Arbeitsteilung: die CPU berechnet die 3D-Objekte quasi als Drahtgittermodelle, sorgt für Bewegungs- und Kollisionsberechnungen. Die 3D-Grafikkarte ist dann für die Malerarbeiten zuständig und belegt die sichtbaren Objektflächen mit Texturen, sorgt für Licht-, Nebel- und Spiegeleffekte (bei GeForce-Karten mit T&L-Technik ist es ein wenig anders, stimmt aber grundsätzlich auch noch). Wer von beiden seinen Job zu langsam macht, lässt sich mit folgendem Test abschätzen: Wenn das Spiel mehrere Auflösungsstufen bietet, schalten Sie mal in eine niedrigere Auflösung. Werden die Animationen dann deutlich flüssiger, ist vermutlich die 3D-Karte der Flaschenhals. Die Anzahl der von der CPU zu berechnenden Eckpunkte wird dabei nämlich nicht geringer, wohl aber die Menge an Bitmap-Daten für die Texturen. Eine Kaufberatung für neue 3D-Karten finden Sie in Form von regelmäßigen Vergleichstests in der PC Player. An dieser Stelle soll der Pauschalhinweis genügen, dass die Grafikkartenklassen zwischen TNT2 und GeForce (in allen Varianten) zeitgemäß sind. Ist die Frame-Rate dagegen bei unterschiedlicher Auflösung in etwa gleich, wird nur ein Aufrüsten der CPU mehr Leistung bringen; die Grafikkarte »langweilt« sich offenbar.

Prozessor (und Motherboard):

Nackte Rechenleistung ist natürlich nicht zu ersetzen. Gerade bei 3D-Spielen, aber auch zum Beispiel bei aufwändigen Strategietiteln leistet der Prozessor Schwerstarbeit. Ist nicht gerade – wie eben ausgeführt – nur die Grafikkarte am Ende ihrer Kräfte, bringt eine neue CPU, gegebenenfalls in Verbindung mit einem neuen Motherboard, sicher den größten Leistungssprung. Dazu gleich mehr.

Unter Umständen kann gerade bei Spielen auch eine veraltete Soundkarte als Bremse wirken. Das gilt in erster Linie für Karten mit ISA-Schnittstelle. Erst neuere PCI-Karten sind in der Lage, eine größere Anzahl von Soundstreams problemlos zu verarbeiten. Vor allem dann, wenn ein Spiel viele Geräusche →

Fujitsu Siemens Euroline
Celeron 600MHz

Gehäuse:	Minitower
CPU:	Intel Celeron 600MHz
RAM:	64MB
HDD:	10GB
GRAFIK:	Dyn. VGA onboard
CD-ROM:	48-fach
ZUBEHÖR:	Windows-Tastatur, Wheel-Maus
SOFTWARE:	WIN98 SE, MS-Word 2000, MS-Works 2000, MS Encarta...

GEWÄHRLEISTUNG: 1 Jahr, 1 Jahr Vor-Ort

PREIS: DM 1.449,-

Ein Schnäppchen? Sound (vermutlich) und Grafik (sicher) sind on board, und ob ein AGP-Slot zur Ausstattung mit einer alternativen 3D-Karte vorhanden ist, ist fraglich.



Hier hat der Anbieter den Schwachpunkt der meisten Komplettsysteme erkannt und stellt heraus, dass Sound und Grafik eben nicht ins Motherboard integriert sind.

→ gleichzeitig ausgibt, drückt eine entsprechend überforderte Soundkarte schon mal merklich auf die Gesamtperformance. Meistens ist das Ganze zwar nur ein Treiberproblem. Aber erst bei neueren Karten kümmern sich die Hersteller bei Hardwaredesign und Treiberprogrammierung um eine möglichst geringe CPU-Belastung. Daher kommt diesem Merkmal bei PC-Player-Soundkartentests (zum Beispiel in der Ausgabe 5/2000) auch immer eine größere Bedeutung zu. Vorbildlich geben sich hier übrigens die Soundblaster-Live-Modelle von Creative Labs.

Neue CPU – Transplantation mit Tücken

Den in fast allen Fällen deutlichsten Powerschub bringt, wie erwähnt, also der Austausch der CPU gegen ein schnelleres Modell. Leider ist diese Transplantation nicht mehr ganz so einfach wie noch vor zwei, drei Jahren. Seinerzeit galt es lediglich, einen Prozessor mit einer höheren Taktfrequenz zu kaufen, den alten aus dem Sockel zu ziehen und die neue CPU einzusetzen. Gegebenenfalls mussten noch ein, zwei Jumper auf dem Motherboard umgesteckt werden und schon hatte der Rechner deutlich mehr PS.

Die Vielzahl an CPU-Familien mit jeweils einigen Variationen, Chipsätzen. Motherboards, sogar Prozessor-Sockelformen und die in diesem Bereich immer schnellere Entwicklung macht dem Umstieg auf eine andere CPU heute leider teils ziemlich kompliziert.

Längst nicht mehr alle Kombinationen von Motherboard, Chipsatz, Arbeitsspeicher und CPUs passen zusammen. Das liegt in erster Linie an den schnellen Entwicklungszyklen. Praktisch alle paar Monate kommt eine neue CPU von Intel, AMD oder anderen Herstellern heraus. Fast jede erfordert eine andere Umgebung in Form von Motherboard (Busfrequenz, Chipsatz) oder anderen Komponenten (Speicher).

Daher sollten Sie sich ganz genau überlegen, was für eine CPU Sie in den PC einsetzen möchten und ob Sie dazu auch einen Motherboardtausch in Kauf nehmen. Auf Zukunftssicherheit lässt sich im Moment ohnehin nicht setzen; jedenfalls nicht in dem Sinne, dass Sie sicher sein könnten, heute ein Motherboard zu kaufen, in dem die nächste CPU-Generation auch noch funktioniert. Im Gegenteil: Sie können sogar getrost davon ausgehen, dass das eben nicht der Fall sein wird.

Bei den CPUs stehen Ihnen im Wesentlichen fünf Familien in jeweils unterschiedlichen Taktfrequenzen zur Auswahl:

AMD bietet K6, Athlon und Duron, von Intel kommen Celeron und Pentium III in Frage. Dabei soll der AMD K6, obwohl er noch erhältlich ist, mal außen vor gelassen werden, da seine Performance zumindest für technisch etwas anspruchsvollere Spiele nicht mehr ganz zeitgemäß ist.

Von der Performance-Seite her muss natürlich jeder selbst für sich entscheiden, wie viel Rechenpower er haben will. In der Praxis ist es derzeit allerdings so, dass jede CPU mit etwa 500 MHz, egal ob Pentium III, Celeron, Athlon oder Duron eigentlich genügend Leistung für alle aktuellen Spiele bringt. Das Plus an Frame-Rates oder Animationsfluss, das höher getaktete Prozessoren bringen, steht zumindest mathematisch in keinem Verhältnis zu den Mehrkosten für eine schnellere CPU. Aber vor der Entscheidung für eine bestimmte Taktfrequenz, und damit auch den direkten Kosten für die CPU, sind ein paar andere Punkte zu klären:

1. AMD oder Intel?

Eine Frage von eher politischer oder fast religiöser als technischer Natur. Vor wenigen Wochen machte AMDs Athlon Furore, weil doch erstmals eine AMD-CPU schneller war als ein gleichgetakteter Intel-Prozessor - wenn auch nur unter bestimmten Bedingungen. Und am anderen Ende des Spektrums macht neuerdings der AMD Duron den Celeron-Modellen von Intel Konkurrenz. Preislich gelten aktuelle AMD-CPUs gegenüber den Intel-Pendants allerdings auch nicht mehr gerade als Schnäppchen. Es wirkt ein wenig so, als wären Käufer von AMD-CPUs eher davon beseelt, eben nicht Intel zu kaufen, weil jene Firma eine zu marktbeherrschende Stellung hat – ähnlich wie die meisten Linux-Anwender als einziges schlagendes Argument für ihre Wahl den persönlichen Boykott von Microsoft-Produkten angeben. Tatsache ist jedoch, dass aktuelle Athlons deutlich mehr Strom ziehen als die Intel-Pendants und ein möglichst kräftiges Netzteil (ab 300W aufwärts) brauchen.

Für welches Fabrikat Sie sich auch entscheiden – Sie brauchen das passende Motherboard. Für AMD-CPUs eignen sich nur spezielle Boards mit Slot-A- oder Sockel-A-Fassung und passendem Chipsatz. In diese Boards passt keine Intel-CPU und umgekehrt.

2. Celeron/Duron oder Pentium III/Athlon?

Eine Frage des Geldbeutels. Celeron und Duron verfügen über einen kleineren Level-1-Cache und sind damit im Vergleich langsamer (rudimentär 10 bis 20 Prozent) als ein Pentium III/Athlon-Kollege bei gleicher Taktfrequenz. Dafür sind sie auch wesentlich billiger.

Ein weiteres Argument sind bei Intel die SSE-Multimedia-Erweiterungen, die von DirectX (ab der Version 7) unterstützt werden und bei einigen Anwendungen (Multimedia, Spiele) noch ein bisschen mehr Dampf bringen. Der SSE-Befehlssatz steckt in allen PentiumIII-CPUs, aber nur in neueren (ab 566 MHz) Celerons.

3. Das passende Motherboard

Wenn CPU-Familie und möglichst auch deren Taktfrequenz feststehen, überprüfen Sie als Nächstes, ob es Ihnen reicht, nur die CPU zu kaufen und in das vorhandene Motherboard zu stecken, oder ob Sie auch ein neues Board brauchen. Lesen Sie im Handbuch des Motherboards nach, ob die neue CPU unterstützt wird. Eventuell hilft auch die Webseite des Motherboard-Herstellers oder Ihr Händler weiter. Dafür brauchen Sie unbedingt die exakte Typbezeichnung des Boards und nach Möglichkeit auch die BIOS-Kennzahl, die beim Booten am unteren Bildschirmrand ausgegeben wird.

Ihr Board muss auf alle Fälle folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Für AMD-CPUs muss das Board über den passenden Sockel und Chipsatz verfügen. Solche Boards sind für Intel-CPUs nicht geeignet, was mit Sicherheit eindeutig dokumentiert ist.
- Für Intel-CPUs muss zunächst einmal der CPU-Sockel stimmen. Es gibt den Slot 1 für Pentium II und »ältere« Pentium III (großes CPU-Gehäuse; wird senkrecht eingesteckt wie eine Grafik- oder Soundkarte), Sockel 370 (PPGA, ähnlich dem alten Sockel 7 für den 486er oder Pentium 1) für Celeron-CPUs unter 500 MHz und den sehr ähnlich aussehenden FC-PGA-Sockel für neuere Celerons und PentiumIII-CPUs. Um eine PPGA-CPU (etwa einen 466er Celeron) in ein Slot-1-Motherboard zu stecken, können Sie sich eine Adapterplatine für etwa 40 Mark anschaffen. Lassen Sie sich aber auf alle Fälle vom Händler die Kompatibilität zwischen CPU, Motherboard und Adapter bestätigen. Es kann – je nach Board und Adapter – nämlich zu Anpassungsschwierigkeiten im Bereich der Spannungsversorgung kommen. Ähnliche Adapter gibt es auch zur Vermittlung zwischen PPGA und FC-PGA.
- Falls Sie sich für einen Pentium III entschieden haben: Hier gibt es leider auch wieder zwei verschiedene Typen, gemäß den ursprünglichen Codenamen bezeichnet als »Katmai-« oder »Coppermine-Kern«. Letzterer hat den Level-2-Cache im Gehäuse integriert;

DOPPELHERTZ – ÜBERTAKTEN ODER NICHT?

Beliebte Null-Kosten-Maßnahme und zeitweise Volkssport bei Hardware-Freaks: das Übertakten von CPU und Grafikkarte. Diese Tuning-Maßnahme hat sich als Kur für notorisch lahme Rechner mittlerweile weitgehend überholt. Hauptgrund: Da sowohl Intel als auch AMD inzwischen über feste Multiplikatoren verfügen, ist es aus mit bis zu 50 Prozent Mehrleistung durch Umstecken eines Jumpers. Das Ändern des Multiplikators, der das Verhältnis von Bustakt zu CPU-Takt bestimmt, funktioniert nur bei Intel-CPUs, die bis etwa Mitte 1998 gebaut wurden und AMDs K5 oder K6. Bei aktuellen Celerons, Durons, Athlons und Pentium IIIs hilft nur noch das Ändern des Bustaktes selbst. Uns das ist nicht nur für alle anderen Komponenten (Grafikkarte, Speicher ...) schweißtreibend bis gefährlich. Es funktioniert auch nur im Rahmen von wenigen Prozenten; der Tempogewinn ist gerade mal mess- aber kaum wahrnehmbar. Letzteres gilt in aller Regel auch für das Übertakten von 3D-Grafikkarten.



Grafik-Workstation? Richtig, die verwendete Grafikkarte mit TNT2-Chip ist nicht gerade up to date im 3D-/Spiele-Bereich. Ansonsten ein Wunsch-los-Glücklich-Spiele-PC mit Power und Speicher satt.

bei ersterem sind die Speicherbausteine noch auf die Slot-1-Platine ausgelagert. Leider benötigen beide Varianten unterschiedliche Spannungsversorgungen. Die Katmai-Variante läuft mit 2 Volt; die Coppermine-Ausführung mit 1,6 Volt. Modernere BIOS-Versionen erkennen den Spannungsbedarf der eingesetzten CPU und passen sich entsprechend an. Manche allerdings erst nach einem BIOS-Update, andere wieder überhaupt nicht. Machen Sie sich in der Motherboard-Dokumentation oder beim Hersteller/Händler unbedingt **vor** dem Einsetzen des Prozessors schlau, ob die geforderte Spannung geliefert wird. Der Betrieb eines Coppermine-Pentium III mit 2 Volt bringt diesen in Sekundenschnelle um!

Die Sache mit dem Multiplikator. Die interne Taktfrequenz der CPU ist ein Vielfaches des Bustaktes auf dem Board. Aktuelle Motherboards beherrschen Bustaktraten von 66, 100 oder 133 MHz. Meist per Jumper, bei moderneren Boards auch per BIOS-Setup stellen Sie nun den Faktor ein, mit dem der Bustakt für die CPU multipliziert werden soll. Beispiel: ein 100 MHz-Board muss für den Betrieb eines 500er Pentium III auf den Multiplikator 5 eingestellt werden (5 x 100 MHz = 500 MHz). Aktuelle CPUs sind auf einen Multiplikator festgelegt (siehe auch Kasten »Doppelhertz«). Das heißt: wenn Sie einen Pentium III/600 kaufen, muss Ihr Motherboard eine gültige Kombination aus interner Busfrequenz und einstellbarem Multiplikator bieten. Also muss sich ein 100-MHz-Board auf einen Multiplikator von 6 einstellen lassen! In seltenen Fällen kann ein BIOS-Update auch die Zahl der verfügbaren Multiplikatoren erweitern – oft ist jedoch auch gleich der Kauf eines neuen Motherboards fällig. Achten Sie dann gleich darauf, dass die Kombination aus Busfrequenz und verfügbaren Multiplikatoren sich auf die CPU einstellen lässt, für die Sie sich entschieden haben. Auch ein niedrigeres Takten ist nämlich bei aktuellen Prozessoren in der Regel (es gibt laut Intel einige wenige Ausnahme-Serien) nicht möglich. Bietet das Board nur einen 5-er Multiplikator bei 100 MHz Bustakt, läuft der 700er Pentium III nicht etwa wenigstens mit 500 MHz, sondern überhaupt nicht.

Komplettsysteme vom Supermarkt– auch für Spieler?

Ob Aldi, Vobis oder auch der PC-Schrauberladen an der Ecke – praktisch überall werden Ihnen Komplett-PCs zu verlockenden Preisen angeboten. In aller Regel wird auch die besondere Spieletauglichkeit dank 3D-Grafik und -Sound unterstrichen. Was lässt sich von solchen Angeboten tatsächlich erwarten und worauf sollten Sie beim Kauf besonders achten?

Zunächst einmal: Die Bezeichnung »Komplett-PC« tragen fast alle Rechner zu Recht; schließlich lässt sich der Begriff »komplett« sehr variabel auslegen. Zumindest können alle Geräte nach dem Einstöpseln von Maus, Tastatur, Monitor und Stromkabel in Betrieb genommen werden. Auch wenn einem nach dem Einschalten nur der DOS-Prompt vom Bildschirm entgegenblinkt, der Büro-PC von manchen einem nur mit installierter Textverarbeitung und mit angeschlossenem Drucker als komplett betrachtet wird oder der Spieler beim Auspacken sowohl Joystick als auch Lautsprecherboxen vermisst. Der PC selbst ist schon komplett.

Studieren Sie also die Angebote nicht nur nach dem, was in der Kiste zum Supersonderpreis drin ist, sondern auch danach, was eben nicht dabei ist. Kalkulieren Sie dann zusätzlich zu kaufende Soft- oder Hardware dazu. Ohne sämtliche Kleinhändler und ihre Komplett-PC-Angebote zu kennen, ist die folgende Aussage natürlich etwas wackelig, aber zumindest für die bekannten Marken wie Vobis Highscreen, Medion, Maxdata und so weiter gilt: **den idealen Spiele-Komplett-PC zum günstigsten Preis gibt es normalerweise nicht** (siehe Bilder). Soll heißen: In den preisgünstigeren Angeboten steckt praktisch immer irgendwo ein Flaschenhals, was die Spiele-Performance angeht. In den allermeisten Fällen ist die Grafikkarte zu schwachbrüstig. Aber auch Speicherausbau, Soundkarte oder natürlich die CPU reichen oft nicht für die Anforderungen an einen Spiele-PC aus. Deutlich teurere Modelle mögen dann in den genannten Punkten ausreichend bestückt sein, bieten aber möglicherweise an anderen Ecken wieder zu viel. Denn streng genommen zahlen Sie zusätzlich für eine 30 MByte-Festplatte, DVD-Laufwerk, überflüssige Software oder eingebaute Zusatzkomponenten wie Modem oder Netzwerkkarte, die Sie möglicherweise überhaupt nicht brauchen oder Ihrem alten PC entnehmen könnten.

Die PC-Player-Empfehlung

...lautet daher: Wenn Sie den perfekt ausgestatteten Spiele-Rechner nicht finden, kaufen Sie sich alternativ einen möglichst günstigen Rechner, der zumindest in den Punkten CPU, Motherboard (Busfrequenz) und Festplatte Ihren Wünschen entspricht. Achten Sie darauf, dass mindestens die Grafikkarte (sowie idealerweise auch die Soundkarte) auswechselbar ist. Das heißt: Eine On-Board-Grafikkarte ist nicht das Gelbe vom Ei, muss zumindest per BIOS-Setup komplett abschaltbar sein und zur Erweiterung sollte ein AGP-Steckplatz frei sein. Gerade letzteres ist auf Motherboards mit integrierter Grafik eher selten. Besser ist sicher, sich gleich für einen PC mit einer möglichst preisgünstigen Grafikkarte zu entscheiden und diese dann sofort gegen eine höherwertigere Karte auszutauschen.

(Stefan Wischner/ms)



Schon viel besser. Ausstattung ok, Sound- und Grafikkarte gehen auch in Ordnung. Und wem die Rage128-Karte von ATI zu langsam ist, der kann sie problemlos austauschen. Nur das Softwarepaket wird wohl umsonst mitbezahlt.

CHECKLISTE FÜR DAS LESEN VON KOMPLETT-PC-ANGEBOTE:

1. Motherboard und CPU ausreichend? Hier entscheiden natürlich Ihre Anforderungen. Siehe weiter oben in diesem Artikel.

2. Grafik und Sound on Board? Dann erkundigen Sie sich beim Händler/Hersteller erst nach der Möglichkeit, diese Komponenten abzuschalten und ob ein AGP-Slot vorhanden ist. Rechnen Sie zum Preis gleich die Grafikkarte (ab etwa 300 Mark) und eventuell auch eine bessere Soundkarte (circa 120 Mark) hinzu.

3. Speicherausbau ausreichend? 128 MByte sollten es schon sein. 200 Mark für 64 MByte müssen Sie derzeit kalkulieren.

4. Die mitgelieferte Maus ist vermutlich nichts für 3D-Shooter-Perfektionisten. Hier können leicht noch mal 100 Mark fällig werden.

5. Lautsprecherboxen? Eventuell möchten Sie den alten Rechner ja komplett mit Boxen verkaufen.

Allen Schnäppchenangeboten und schmissigen MHz-Werbungen zum Trotz können Sie sich bei der Kalkulation auch an die folgenden, schon seit Jahren gültige Kalkulations-Regeln halten:

- Die günstigsten PCs kosten um die 1000 Mark und taugen so zum Spielen noch nicht viel.
- Ein mit aktuellen Spielen nicht überforderter Komplettrechner liegt bei etwa 2000 bis 2500 Mark.
- Das beste und schnellste, was man gerade bekommen kann, beginnt bei 5000 Mark. Dabei zahlen Sie einen großen Teil für den CPU-Einführungspreis der schnellsten Modelle, finanzieren also Entwicklung und Markteinführung kräftig mit. Den gleichen Rechner bekommen Sie in 12 bis 18 Monaten für die Hälfte.

Stationärer MP3-Player

MP3-SILO

Als erster stationärer MP3-Player ergänzt Terratecs M3PO die heimische Stereoanlage um einen immensen Musikspeicher. Stellen Sie sich vor: die gesamte Musiksammlung im direkten Zugriff – ohne Sucherei und CD-Wechsel.





WERTUNG M3PO
ca. 800 Mark ■ Stationärer MP3-Player

PRO / CONTRA	Wertung	PC PLAYER
PRO	AUSSTATTUNG: 80	82
▲ KOMPATIBEL ZU ALLEN IDE-PLATTEN	BEDIENUNG: 60	
▲ SEHR GUTER (MP3-) KLANG	KLANG: 90	
CONTRA		
▼ ETWAS UMSTÄNDLICHE BEDIENUNG		
▼ HOHER PREIS		

Was der Jackentasche recht ist, sollte dem Wohnzimmerregal nur billig sein. Portable MP3-Player können lediglich ihre Erschütterungsunempfindlichkeit und die kompakte Bauform gegen konventionelle Kassetten- oder CD-Walkman ins Feld führen.

Der eigentliche Knackpunkt bei MP3, die hohe Kompression, steht dagegen bei den Tragbaren auf Grund der hohen Speicherpreise eher im Hintergrund. Anders sieht das beim Terratec M3PO aus, dem ersten stationären MP3-Player. Im klassischen HiFi-Rack-Gehäuse stecken nämlich herkömmliche Massenspeicher in Form eines CD-ROM-Laufwerks (ein 40x-Drive von Asus) und optional sogar eine Festplatte. Hier kommt der MP3-Vorteil voll zum Tragen: Über zehn Stunden Musik auf einer einzigen (MP3-Daten-) CD oder sogar 14 Tage lange Nonstopp-Berieselung auf einer 20 GByte-Platte – ohne ein einziges Stück zweimal zu hören.

Für Puristen

Das silberne Gehäuse mit der Frontblende aus gebürstetem Aluminium, die etwas billig wirkenden Bedienelementen und das Simpel-LED-Display versprühen den Charme des Eigenbaus eines ambitionierten Hobby-Elektronikers. Als Bestandteil eines HiFi-Racks wird das M3PO dieses wohl nicht unbedingt optisch aufwerten – aber über Geschmack lässt sich ja bekanntlich streiten.

Die Grundbedienung ist simpel: CD einlegen und die Player-interne Software sucht sofort nach allen vorhandenen MP3-Dateien und Playlists. Per Drehregler und vierzeiligem LED-Display lassen sich dann bestimmte Titel suchen (ID3-Tag-infos werden ebenfalls angezeigt) und per Knopfdruck starten. Komplexere Funktionen, wie die Suche nach einem bestimmten Titel oder das Ändern von Abspiel-Modi geraten anhand der wenigen Bedienelemente und dem mageren Display allerdings schnell zur Fummelei. Etwas besser geht's mit der mitgelieferten Fernbedienung.

Beim Brennen von MP3-CDs für den M3PO gibt es eigentlich überhaupt nichts zu beachten. Ob Sie dabei die MP3-Files in Unterordnern organisieren oder einfach alles ins Hauptverzeichnis werfen, ist dem Player völlig egal. Es empfiehlt sich lediglich, möglichst viele Playlists mit Songlisten nach Musikstil oder Album anzulegen (zum Beispiel mit Winamp) und mit auf die CD zu brennen. Der Player bietet zwar eine eigene Funktion zum nachträglichen Erstellen und Speichern von Playlists; deren Bedienung ist aber ungleich umständlicher als beispielsweise die entsprechende Winamp-Funktion.

Ansonsten genügt eine ganz normale Daten-CD-R im Joliet- oder ISO-Format.

Endlos Platz dank Platte

Ein echtes Highlight ist der interne Einbauschacht für eine beliebige ATAPI-Festplatte (SCSI geht nicht) im 3,5-Zoll-Format. Die Kapazität ist dabei laut Hersteller egal. Man sollte nur eine möglichst leise Platte verwenden; Modelle mit 10 000 UPM etwa sorgen für ein störendes Laufgeräusch. Der Einbau der Platte ist ebenso problemlos wie im PC. Formatieren lässt sie sich entweder zuvor in einem PC (FAT 16 oder FAT 32) oder auch nachträglich direkt im Terratec-Player. Möchte man die Harddisk nicht schon vor dem Einbau per PC mit MP3s füllen, kann man auch eine Funktion zum Kopieren von (Daten-) CD im M3PO nutzen. Leider fehlt eine Schnittstelle zum Rechner, mit der man sich den Umweg über CD-Rs beim »Nachfüllen« der Platte sparen könnte.

Klanglich hat der M3PO zwei Seiten: MP3s klingen wirklich gut. In punkto Dynamik spielt das Gerät schon beim subjektiven Hörtest jeden portablen MP3-Player an die Wand. Schlechter sieht es allerdings beim Abspielen von Audio-CDs aus. Den Hörvergleich mit einem am gleichen Verstärker betriebenen Technics SLP-300 CD-Player (eher Unterklasse) verlor das CD-ROM im Terratec-Gerät deutlich. Höhen beispielsweise klangen bei weitem nicht so detailliert. Auch war bei leisen Passagen ein feines Rauschen zu vernehmen.

Fazit

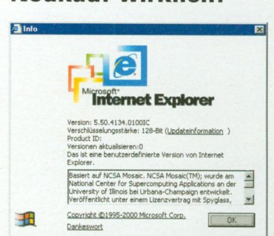
Die Bewertung des M3PO fällt schwer. Zum einen ist der Terratec M3PO eine echte Bereicherung für die heimische Stereo-Anlage. Vor allem die Möglichkeit, das Gerät mit einer Festplatte auszurüsten, macht den Player zum Speicher für die gesamte Musiksammlung.

Leider ist das Konzept nicht ganz zu Ende gedacht. Vor allem in Sachen Bedienung leistet sich der M3PO einige Schwächen. Die teils sehr umständliche Benutzerführung auf dem Display, schwache bis fehlende Organisation von Dateien und Ordnern, keine direkte Verbindung zum PC – all das prädestiniert den Player eher als Dauerberieselungs-System für Gaststätten oder Arztpraxen und weniger als Alternative zu CD-Player und Tapedeck in der HiFi-Anlage. Auf der Wunschliste wäre auch eine Möglichkeit, MP3s von der internen Platte wieder zum PC zurückzubringen – ohne Plattenausbau. Ansonsten braucht's eine Doppelverwaltung aller Songs, will man mal eine Audio-CD aus MP3s brennen. Wen diese Schwächen und der mit 800 Mark nicht gerade billige Preis nicht stören, kann zugreifen. Es steht aber zu erwarten, dass der M3PO Vorreiter einer Reihe von noch besseren MP3-Playern ist. **(Stefan Wischner/md)**

Im Test: Windows ME

WINDOWS MILLENNIUM EDITION

Der Nachfolger von Windows 98 ist da! Was kann das neue Betriebssystem? Lohnen sich Update oder Neukauf wirklich?



Ins ME-Betriebssystem wurde die Version 5.5 des Internet Explorers eingepflanzt.

Vorab gemeckert: Von einem waschechten Nachfolger kann keine Rede sein. Im Grunde ist Windows ME nämlich nichts anderes als ein optisch aufpoliertes und funktional umfangreicheres Windows 98.

Ein großer Sprung nach vorn, wie seinerzeit von Windows 95 auf 98, ist nicht zu erkennen. Die wichtigsten Neuerungen sind der Internet Explorer 5.5 und der Windows Media Player 7.0. Beide Programme können Windows98-Anwender aber auch kostenlos vom Microsoft Server herunterladen. Erst bei genauer Betrachtung des neuen Consumer-Betriebssystems tauchen dann doch noch ein paar nützliche Verbesserungen auf.

Installation

Die Installation ist kinderleicht. Ein Assistent schleust Sie durch das Setup-Programm und nach (durchschnittlich) einer halben bis Dreiviertelstunde sitzt die neueste Windows-Oberfläche auf Ihrer Festplatte. Neben einer normalen Neuinstallation spielten wir Windows ME auch auf einen Rechner mit laufendem Windows 98SE. Hier war die Installation bereits nach 20 Minuten erledigt. Probleme gab es keine, alle Programme funktionierten nach dem Update tadellos. Die Oberfläche wurde lediglich um die neuen Funktionen und Zusatz-Helferlein von ME bereichert. Und die haben es zum Teil in sich. Doch dazu mehr an späterer Stelle.



Es gibt fast kein Multimedia-Format, das die neue Medienwiedergabe nicht unterstützt.

Unter die Haube geschaut

Ein wesentlich schnellerer Bootvorgang lässt die neueste Windows-Version in Rekordzeit starten. Der Grund liegt in der neuen Start-Architektur von ME. Die beiden DOS-Relikte »autoexec.bat« und »config.sys« werden beim Bootvorgang nicht mehr abgefragt. Beim Start wird also gleich die Oberfläche geladen. Auch die Struktur der Registry wurde verbessert. Sie setzt sich nun aus drei Teilen zusammen, wobei während des Systemstarts die unwichtigen Einträge vorerst unbeachtet bleiben. Sowieso wurde der »Real Mode«, sprich die DOS-Kommandozeile (nicht aber das DOS-Fenster), abgeschafft. Während bei Windows 95 und 98 also noch mit der F8-Taste der Bootvorgang kontrolliert werden konnte, sind die Tage dieses Menüs unter Windows ME nun gezählt. Nützlichen DOS-basierten Backup-Programmen, wie zum Beispiel »Drive Image« bleibt der Kommandozeilen-Zugang versperrt. Doch keine Panik, Microsoft lässt die Anwender in dieser Angelegenheit nicht ganz im Stich ...

Systemwiederherstellung

Denn: Microsoft legte vorsorglich gleich selbst ein Systemwiederherstellungs-Programm bei. Angezeigt durch einen Kalender sehen Sie, wann das letzte Mal ein Backup der wichtigen Registry-Dateien gemacht wurde und Ihr verspultes System wird wieder in den Zustand versetzt, der beispielsweise noch vor einem Tag herrschte. Für besonders harte Fälle lässt sich auch eine Rettungsdiskette anlegen. Ausgenommen von den Backup- und Restore-Prozessen sind die »Eigene(n) Dateien«, Office-Dokumente und der Ordner mit den Favoriten. Von Haus aus schützt Windows ME übrigens wichtige Systemdateien. Das führt sogar so weit, dass Ihnen in der Systemsteuerung ein paar Einträge (zum Beispiel der Gerätemanager) vorenthalten werden. Erst wenn Sie den Schutz manuell abschalten, haben Sie Zugriff auf weitere Einstellungen in der Systemsteuerung. Doch Vorsicht: Danach sind auch Ihre Systemdateien unabsichtlichen Attacken schutzlos ausgeliefert. Löschen Sie jedoch trotzdem einmal eine wichtige Systemdatei, dann versucht Windows ME diese durch ein vorsichtshalber angelegtes Backup wiederherzustellen. Anders als Windows 98 »denkt« Windows ME mit und verzeiht so manch ungewollten Mausklick.

Windows Media Player 7.0

Die markanteste Neuerung am Media Player, der zu einer wahren Multimedia-Zentrale ausgebaut wurde, zeigt sich in den hinzugekommenen Skins. Wie bei Winamp lässt sich der Player in ein persönliches »Lieblingskostüm« kleiden. Nun ist der Skin-Umfang endlich nicht mehr mit den Ausmaßen des Abspielgerätes wie bei Winamp gekoppelt, sondern in beliebiger Manier anpassbar. Im Media →

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN AUF EINEN BLICK

- Internet Explorer 5.5 (Browser)
- Windows Media Player 7.0 (Medienwiedergabe)
- Movie Maker (Videobearbeitung)
- Systemwiederherstellung
- DVD-Player
- Spiele: Backgammon, Dame, Reversi, Hearts, Spades (alle per Internet spielbar) und Spider Solitär

SPEZIAL-PREIS

- Vollversion: circa 400 Mark
- Update (nur Windows 98): 229 Mark
- Angebots-Update (nur Windows 98): 149 Mark (gültig bis zum 15. Januar 2001)
- Veröffentlichungstermin: 14. September

SYSTEMANFORDERUNGEN FÜR WINDOWS ME

- Angaben von Microsoft: Pentium 150, 32 MByte RAM, 295 MByte freier Festplattenplatz
- Unsere Empfehlung: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 2 GByte freier Festplattenplatz



Die vielen verschiedenen Formen und Skins ...

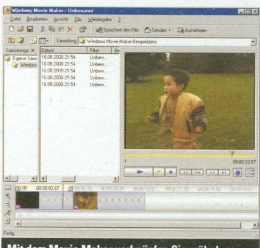


... des Windows Media Players sorgen für ...



... Abwechslung auf dem drögen Desktop.

Im Test: Windows ME



Mit dem Movie Maker verknüpfen Sie mühelos Bild- und Videoschnipsel zu einem kompletten Clip.

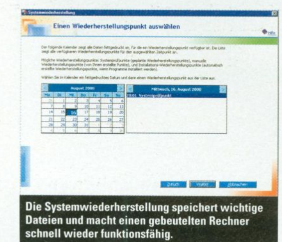


Dank ausgereifter Suchfunktion haben Sie mit dem Media Player schnell den lokalen Internet-Radiosender ausfindig gemacht.

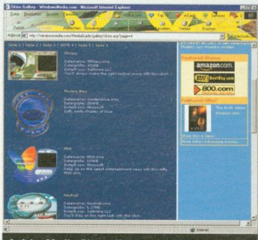
→ Player sitzt natürlich ein Link zur Microsoft-Homepage, die schon jede Menge weitere Skins zum Download parat hält. Weiterhin können Sie mit dem Media Player Ihre Musik-CDs in Form von MP3-Dateien auf Festplatte kopieren. Auch Dateien im QuickTime-Format werden nun abgespielt. Ist der Player mit einem besonderen Skin aktiviert, so vergisst man schnell den eigentlichen Windows-Hintergrund und spielt etwas mit den zahlreichen Funktionen herum. Ob Internet-Radio, MP3, CDs, MPEG, Wave-Dateien und mehr: Der neue Media Player meistert nahezu jedes Multimedia-Format und macht dadurch bisher zusätzlich notwendige Programme überflüssig.

Internet Explorer 5.5

Ebenfalls integriert in Windows ME ist der Internet Explorer 5.5, der als wichtigste Neuerung die Druckvorschau mitbringt. Damit sehen Sie nun schon im Voraus, wie eine Internetseite später auf dem Papier aussehen wird. Außerdem besitzt die neueste Explorer-Version eine Verschlüsselungsstärke von 128 Bit. Somit ist der deutsche Browser nun genauso sicher wie sein amerikanischer Kollege. Ansonsten verhält sich der neue Explorer unauffällig und bietet rein subjektiv einen minimal schnelleren Aufbau der Internetseiten.



Die Systemwiederherstellung speichert wichtige Dateien und macht einen gebeutelten Rechner schnell wieder funktionsfähig.



Auf der Media-Player-Homepage gibt es jede Menge neue Designs zum herunterladen.

DVD-Player

Wie bereits bei Windows 98 hat Microsoft auch diesmal einen DVD-Player dazugepackt. Doch leider lässt sich das gute Stück nach wie vor erst dann installieren, wenn Sie entweder bereits eine MPEG-Decoderkarte eingebaut oder einen weiteren DVD-Player installiert haben. Die Bedienung des Windows DVD-Players ist zwar simpel, doch es geht nichts über den Funktionsumfang einer ausgewachsenen (und auf die Hardware zugeschnittenen) Vollpreis-Lösung (zum Beispiel PowerDVD).

Sonstige Eigenschaften

Natürlich dürfen die typischen Windows-Spiele nicht fehlen. Diesmal hat sich Microsoft sogar richtig Mühe gegeben und legt die Spiele Backgammon, Dame, Reversi, Hearts und Spades bei. Alle haben die Gemeinsamkeit, dass Sie nur über das Internet, nicht aber per Netzwerk spielbar sind. Das Grundgerüst der Microsoft Internet Gaming Zone (kurz: Zone) ist ebenfalls in den Programmcode gestrickt, wodurch sie einen willigen Spielepartner innerhalb weniger Sekunden ausfindig machen.

Mit dem neu hinzugekommenen »Movie Maker« erstellen Sie in kurzer Zeit simple Videos, die Sie aus kleinen Sequenzen oder Bildern zusammenschustern. Allzu viele Funktionen dürfen Sie jedoch nicht erwarten, da man sich beim Movie Maker auf die elementaren Dinge konzentriert hat. Möchten Sie die Videos mit Effekten versehen, ist schon ein professionelles Programm notwendig.

Rists Fazit

Eigentlich ist Windows ME ein Windows 98 mit zusätzlichen Funktionen. Die stellen sich aber als äußerst nützlich heraus. Insbesondere die Systemwiederherstellung und der neue Windows Media Player sind brauchbare Programme. Dank ersterem Feature können Sie ruhigen Gewissens jemanden an ihrem PC spielen lassen, ohne gleich die Windows-Setup-CD bereitzuhalten. Zwar gibt es den Windows Media Player auch als Windows-98-Upgrade, doch müssen Sie diesen nach einer



Microsoft legte ein paar Gesellschaftsspiele bei, die über das Internet spielbar sind.

Neuinstallation ebenfalls neu aufspielen. Die Funktionsvielfalt und die vielen unterstützten Formate der Medienwiedergabe sind ein wahrer Segen. Insgesamt hat man als Windows-ME-Anwender immer das Gefühl, dass das Betriebssystem einen nicht im Stich lässt. Vielerorts tauchen Assistenten auf und helfen weiter. Als Anfänger kann einem derzeit kein besseres Betriebssystem als Windows ME in die Hände fallen. Und wie sieht das für die professionellen oder fortgeschrittenen Spieler unter Ihnen aus? Nun, ich persönlich klatsche mir Windows ME alleine aus dem Grund auf die Festplatte, weil wieder einmal sämtliche Treiber aktualisiert und viele neue Geräte in die Treiberunterstützung aufgenommen wurden. In punkto Geschwindigkeit hat sich so gut wie nichts geändert. Lediglich unter



Erst nach Deaktivierung der Sicherheitsoption sind unter Windows ME alle Icons in der Systemsteuerung zu sehen.

»3D Mark 2000« wurden ein paar zusätzliche 3DMarks herausgekitzelt. Auch der beschleunigte Bootvorgang ist hoch willkommen. Was mich aber etwas stört, ist die fehlende Möglichkeit, Windows ME vom MS-DOS-Modus aus zu starten. Doch worüber jetzt gemeckert wird, danach kräht schon in einem halben Jahr kein Hahn mehr. All diejenigen, die immer die neueste Version brauchen, besorgen sich Windows ME. Wer immer noch Windows 95 verwendet, der sollte mal einen Blick aus dem Maulwurfshaufen wagen – es hat sich in der Zwischenzeit einiges getan ... Die Misstrauischen unter Ihnen fahren aber auch genauso gut mit Windows 98 (SE). Wahrscheinlich so lange, bis das endgültige Betriebssystem (Codename: Whistler) 2001 in den Startlöchern steht. Jenes soll dann endlich die für Spiele geschaffene Consumer-Oberfläche mit der Stabilität eines Windows 2000 Professional vereinen. **(jr)**

Technik Treff

Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

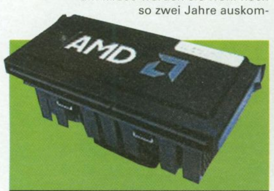
■ NEUER PC

Ich möchte mir in den nächsten vier Wochen einen neuen Rechner kaufen, da mein alter Pentium/166MMX jetzt doch schon leicht in die Jahre gekommen ist. Deshalb meine Frage: Welcher Prozessor bringt denn (bei sonst gleicher Ausstattung) die bessere Leistung bei Spielen beziehungsweise bei Office-Anwendungen?

Früher war es ja so, dass alle sagten, man solle sich auf jeden Fall einen Intel-Rechner zulegen, wegen der Kompatibilitätsprobleme bei AMD. Aber in letzter Zeit höre ich von vielen Bekannten, dass sie mit ihren neuen Athlon-Rechnern sehr zufrieden sind und dass sie auch schneller seien, als die aktuelle Intel-Reihe. Abgesehen davon sind sie auch noch billiger. (Manfred Hechtl)

Nun, zu Office-Anwendungen wollen wir nichts sagen; das überlassen wir gerne den Kollegen der anderen Computer-Zeitschriften. Meine vorsichtige, subjektive Prognose, gemischt mit eigenen Erfahrungen, geht aber dahin, dass es für Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen fast egal ist (natürlich abhängig von der Aufgabe), welchen Prozessor sie haben. Zum Wesentlichen, zu den Spielen: Hier gilt nach wie vor die alte Weisheit, je schneller desto besser. In der Vergangenheit hat sich immer gezeigt, dass man sich alle zwei, allerspätestens aber drei Jahre einen neuen PC kaufen muss, um weiterhin mitspielen zu können. Also: Mit einem Pentium III/500 werden sie wohl noch so zwei Jahre auskommen, ein Gigahertz-Athlon hält aber wohl die nächsten drei Jahre durch.

Zum Thema AMD-Inkompatibilität kann ich nur so viel sagen, dass diese von einigen Spielen bewusst per Prozessor-Abfrage hervorgerufen wurde. Ich selber habe ein K6-2-System, und da läuft alles bestens drauf. Eine persönliche Empfehlung zum Schluss: Ich würde mir heute auf jeden Fall ein Athlon-System kaufen; und zwar nicht nur aus Preisgründen.



Gerade für Spieler gilt nach wie vor: je schneller, desto besser. Die gerade schnellsten CPUs lassen sich dann wohl ab heute rund drei Jahre einsetzen, bis sie wieder zu langsam sind.

■ ULTRA-DMA/66

Könnt Ihr mich ein bisschen aufklären? Ich habe mir vor kurzem eine neue Festplatte von IBM gekauft (20,3 GByte), die ja Ultra-DMA/66-fähig sein soll. Dann habe ich noch ein Asus P2-B-Mainboard. Nun möchte ich gerne die volle Datenübertragungsrate der Festplatte nutzen und hab dazu eine Frage: Muss ich mir ein Extra-Kabel kaufen oder irgendwelche besonderen Treiber unter Windows 98 installieren, damit die Übertragungsraten hochschnellen? Oder reicht es, die Festplatte einfach anzustöpseln und den Computer anzuschalten? Mein Freund hat sich nämlich extra für 45 Mark ein neues Kabel gekauft, von dem er meinte, dass man das braucht. Von anderer Seite habe ich gehört, dass ich so etwas nicht brauche. Nun bin ich natürlich total unsicher, was ich wirklich tun soll. (Benjamin Scabell)

Ein spezielles Kabel ist für den Ultra-DMA/66-Betrieb (auch Ultra-ATA/66 genannt) sehr wohl notwendig. Außerdem muss der IDE-Controller auf dem Motherboard diesen Betrieb unterstützen und das BIOS (Segate-Festplatten müssen außerdem mit einem speziellen Programm in den Ultra-DMA/66-Modus geschaltet werden; http://www.segate.de). Und genau das kann der Controller vom P2-B-Board noch nicht. Die einzige Chance wäre ein zweiter IDE-Controller (zum Beispiel von »Promise«). Aber, ganz ehrlich: Ich bezweifle, dass man diesen Geschwindigkeitszuwachs überhaupt bemerkt. Normale IDE-Festplatten übertragen ihre Daten nämlich so mit 8 bis 12 MByte/s. Da reicht selbst der Ultra-DMA/33-Mode noch dicke aus. Deswegen: Alles so lassen, wie es ist.

■ GEFORCE MX

Ich spiele mit dem Gedanken, mir eine neue Grafikkarte mit dem NVIDIA »GeForce MX«-Chipsatz zuzulegen. Dazu zwei Fragen:

1. Ich habe gelesen, dass der »GeForce MX« durch die 0,187-µm Fertigungsweise absolut unproblematisch in Bezug auf die Leistungsaufnahme und das verwendete Netzteil ist. Stimmt das?

2. Ich habe leichte Bedenken wegen den Treibern: Ich besitze im Augenblick eine Elsa Erazor II (NVIDIA Riva TNT AGP mit 16 MByte RAM) und habe den neuen »Detonator 2«-Treiber ausprobiert, was zu einem deutlichen Performanceverlust insbesondere in den höheren Auflösungen ab 1024 x 768 Pixel führte. (Aleksander Niewiadomski)

Zu Frage 1: Der Chip nimmt tatsächlich wesentlich weniger Strom auf, und ist deshalb wirklich unproblematischer. Dass Karten mit diesem Chip deswegen automatisch immer und grundsätzlich auf allen Boards laufen, wage ich aber zu bezweifeln. Dafür gibt es einfach zu viele Grafikkarten- und Board-Hersteller. Grundsätzlich dürfte es aber keine Probleme geben.

SOUNDKARTE MACHT KRACH

Seit geraumer Zeit habe ich Probleme mit meiner Soundkarte. Alle Anschlüsse sind richtig angeschlossen und alle Treiber installiert. Dennoch komme ich zu keinem richtigen Spielgenuss, denn beim Streifzug durch Dungeons oder entlegene Abschnitte im Weltall höre ich außer dem Sound und der Musik immer Kracher, Knackser oder ein Pfeifen in den Lautsprechern. (Garry)

Entweder die Karte ist schlichtweg defekt (was ich nicht glaube, Hardware ist robust), oder Sie haben einen zweiten Speicher-DMA laufen, der die Soundkarte stört. Das kann auch eine AGP-Grafikkarte sein. Mögliche Abhilfe: Stecken Sie die Soundkarte in einen anderen PCI-Slot (vorher alle Treiber entfernen und nach dem Umstecken neu installieren). Wenn das nicht hilft, ist eine neue Karte fällig.

AMD MIT 550 MHZ

Da der AMD K6-2/500 mittlerweile für wenig Geld zu haben ist, habe ich mit diesem mein System aufgerüstet. Dann habe ich den Takt gleich auf 550 MHz hochgeschraubt, was für das Board und den Prozessor kein Problem war. Aber als ich dann Windows startete, kam nur die Meldung »Beim Initialisieren des Geräts NTKERN. Windows-Schtufehler. Starten sie neu.« Kann es sein, dass Windows 98 (erste Version) nicht mit CPUs über 500 MHz klarkommt? (Roland Deinlein)

Klar kommt Windows 98 mit Taktfrequenzen über 500 MHz klar. Das dürfte hier ein typischer Fall von Übertaktung sein, wo vielleicht nicht der Prozessor, wohl aber andere Komponenten des Motherboards nicht mehr so ganz hinterherkommen. Also: Takt runter, fünf Prozent Geschwindigkeitsverlust hinnehmen (die man sowieso nicht merkt) und glücklich weiterleben.

Zu Frage 2: Die Leistung der Karte hängt natürlich nicht nur vom Chip, sondern - wie richtig bemerkt - auch vom Treiber und von dem Hersteller der Treiber ab. Elsa ist grundsätzlich eine gute Wahl, zumal dieser Hersteller auf eine lange Erfahrung in Sachen Grafikkarten zurückblicken kann. Da der neue NVIDIA-Chip schneller als der TNT-2-Treiber ist, dürfte es selbst bei einem vielleicht nicht optimalen Treiber keine Probleme geben.

■ DVD IM VOLLBILD

Ich habe einen DVD-Player für den PC (Varo DVD). Wenn ich einen Film anschauen will, funktioniert alles prächtig. Allerdings läuft dieser nur 16:9. Wenn ich in den 4:3-Modus umschalte, habe ich immer unten und oben zwei Balken. (Toni)

Das hat eigentlich so seine Richtigkeit. Filme sind auf der DVD-Video in zwei Formaten untergebracht, entweder in 4:3 (dem Fernsehformat) oder in 16:9 (was eher dem breiteren Kinofilm entspricht). Das Problem sind nun so genannte Breitwand-Kinofilme. Die passen beim besten Willen nicht in das 16:9-Format. Deswegen entscheiden sich die DVD-Produzenten meistens dafür, den Film in voller Breite, aber dafür verkleinert auf die DVD zu packen, so dass oben und unten schwarze Balken erscheinen.

Manche DVD-Videos enthalten nun zusätzliche Informationen, mit der Spieler den gerade wichtigen Bildausschnitt selbstständig heranzoomen (nennt man »Pan and Scan«), damit eben die Balken verschwinden. Dafür verlieren Sie allerdings links und rechts einen Teil des Bildes, was bei einigen Filmen (»Silverado«, »Spiel mir das Lied vom Tod«) fatal sein kann.



Wenn bei einer DVD oben und unten schwarzen Balken auftauchen, dann sind diese bereits im Film kodiert, weil das Original noch breiter als das 16:9-Format ist.

■ BIOS-ABSTURZ

Nach drei Jahren brauchte ich mal wieder einen neuen Rechner und habe mir einen Pentium III/550 (L2 Cache 512 KByte) und ein VT6x4-Abit-Motherboard gekauft. Schon beim Zusammenbau gab es Probleme mit dem Board, denn ich habe ungefähr eine Stunde gebraucht, um ins BIOS zu kommen. Vorher ist mir immer das BIOS nach Druck auf die DEL-Taste abgestürzt. Nachdem das System lief, wollte ich noch einmal in das BIOS, um alle Einstellung zu überprüfen und den Prozessor hochzutakten. Aber dazu kam ich gar nicht. Nach zwei Stunden hatte ich es nicht ein einziges mal geschafft, wieder ins BIOS zu kommen. (Malte Döring)

Das sieht entweder nach einem defekten BIOS aus, oder eine andere Karte im System (ISA mit Plug-and-Play) macht Zicken. Letzteres kommt deswegen zu Stande, weil die Plug-and-Play-Erkennung alter ISA-Karten noch vor dem BIOS-Aufruf durchgeführt wird. Also: Alle Karten raus, eine nach der anderen wieder einbauen und zwischendurch immer prüfen. Wenn es das nicht wahr, ist wohl tatsächlich das BIOS defekt. In dem Fall hilft nur ein Motherboard-Tausch.

■ LANGSAMES MODEM

Mit meinem Modem »Medion 56k« kann ich mich nur mit 9600 bps bei AOL einwählen, obwohl mein Einwahlstring auf 33 600 bps ausgelegt ist. Bei der AOL-Hotline sagte man mir, dass die zehn Meter an Verlängerungskabel, die ich benutze, zu lang sind und 56-k-Modems grundsätzlich keine Verlängerungskabel vertragen. Ein Freund von mir hat jedoch das gleiche Kabel und kann bei T-Online schneller Surfen als ich. Nun Frage ich mich, ob AOL einfach zu blöd ist mir einen passenden String zu geben oder ob T-Online wirklich schneller ist. (Thiel Schlauch)

Meine erste Frage wäre, ob es sich bei der Verlängerung um ein Kabel vom Modem zur Telefondose oder um das Kabel vom PC zum Modem handelt. In ersterem Fall (was bei Einbau-Modems manchmal zwangsläufig zustandekommt; der PC steht ja nun nicht immer neben der Telefondose) kann das tatsächlich mal passieren. Bei einer schlechten Leitung sackt die Datenrate dann zusammen. Allerdings kann es auch sein, dass der Telefonanschluss im Haus bei Ihnen nicht der Beste ist; das hört man manchmal schon bei normalen Telefongesprächen durch ein erhöhtes Rauschen und Knistern in der Leitung. In diesem Fall hilft die Störungsstelle der Telekom weiter. Einfach mal testen, ob Sie sich mit Ihrem PC und Ihrem Modem bei sich zuhause als ihr Freund bei T-Online einloggen können (natürlich im Beisein Ihres Freundes).

■ ZWEI SOUNDKARTEN

Meine »Soundblaster Live!« funktioniert nicht mit »Diablo2«; meine alte »Fortemedia Soundkarte« ackert dagegen wunderbar. Bei anderen Spielen gibts mit der Soundblaster Live! aber kein Problem und mit ihr habe ich einen besseren Sound als mit der Fortemedia. Kann ich nun zwei Soundkarten gleichzeitig unter Windows 98 SE betreiben. Kann ich irgendwo einstellen, welche Soundkarte gerade verwendet werden soll. (W. Lampel)

Grundsätzlich lassen sich mehrere Soundkarten unter Windows betreiben. Ich hatte sogar schon einmal drei Soundkarten in einen PC eingebaut, allerdings noch unter Windows 95 (Soundblaster Live, Maestro 32/96 und der Soundteil meiner Video-Capture-Karte). Das hat unter Normal-Windows wunderbar funktioniert; denn da kann man in der Systemsteuerung unter »Multimedia« einstellen, welches WAV-Gerät benutzt werden soll. Spiele mit DirectX müssen allerdings die Soundauswahl selber bereitstellen; zumindest wüsste ich keine Einstellung, wo man die Soundkarte für DirectX wählen kann.

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo–So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

LAN PLAYER

Wie gewohnt gibt's auf dieser Seite im LAN-PLAYER durch unsere Zusammenarbeit mit PlanetLAN alle grösseren LAN-Party Termine.



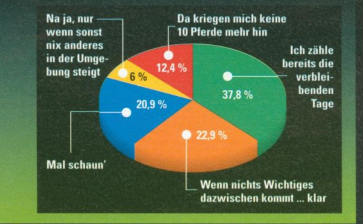
Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys, die in ihrer Nähe stattfinden. Die komplette Karte von unserem Partner PlanetLAN mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen finden Sie unter www.planetlan.de

TheLAN

Gegen Ende des Jahres planen drei der erfahrensten Organisatoren Deutschlands eine gemeinsame LAN-Party mit über 1000 Teilnehmern. Die Teams vom Großen Beben, der Gaming Website GamesUnit.de und der Lanparty Hude wollen die Party unter dem Motto »Klasse statt Masse« veranstalten. Gemäß ihren Plänen haben sie dem Gemeinschaftsprojekt den schlichten aber durchaus aussagekräftigen Namen »TheLAN« gegeben. Auf PlanetLAN gibt es bereits ein Interview mit den Organisatoren. www.thelan.de

Umfrage zur Dark Breed

Bist Du bei der nächsten Dark-Breed-LAN-Party wieder dabei?



(Quelle: PlanetLAN Party-Bewertungssystem)

PentaLAN 7

Ein gewagtes Projekt startet Ende des Jahres die Firma GameLoft. Es sollen sieben LAN-Partys mit insgesamt 3500 Teilnehmern gleichzeitig in ganz Deutschland stattfinden. Dabei werden die einzelnen Veranstaltungen miteinander verbunden, so dass Spieler aus Hamburg oder München im gleichen Turnier antreten können. Fraglich ist, ob das Projekt bei der Szene ankommt. Es fehlt ein wenig der Szenetreff und schließlich ist die Überwindung geographischer Grenzen durch das Internet kein Problem mehr. PlanetLAN wird selbstverständlich live von den sieben Partys berichten. www.gameloft.de

Wichtige LAN-Party-Termine

von September bis November 2000

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	08.09.2000	From Dusktill D@wn I	Mörlenbach	250	http://fdtd2k.virtualave.net
2	08.09.2000	Fraxpo Dasselsbrucher	Celle	500	www.fraxpo.de
3	08.09.2000	WOLP- enter again	Großkötz	350	www.wolp.de
4	08.09.2000	AdrinaLAN – Experience	Essen	160	www.zechebonifacius.de/lan
5	08.09.2000	Gigahertz LAN: Phase IV	Büchenau	190	www.gigahertz-lan.de/phaseIV.html
6	09.09.2000	1. Hasenjagd Kempen	Campus	200	www.die-hasen.und-mehr.de
7	09.09.2000	Project LanCraft No.3	Kevelaer	250	www.lancraft.net
8	15.09.2000	Circus Infernus 06/2000	Appenweier	222	www.circus-infernus.de
9	15.09.2000	Lan-Conference	Dresden	800	www.lan-conference.de
10	15.09.2000	MultiMadness 9	Maschen	202	www.multimadness.de
11	16.09.2000	Carbon Caldron Forge	Schirnding	200	www.fichtelgebirge.org/user/ccf/lan
12	16.09.2000	GSG Netzwerksession 7/2000	Bochum	180	www.gsg-net.de
13	22.09.2000	The Frag Generation 2000	St. Wendel	200	www.globalplayerz.de
14	22.09.2000	FragNight	Homburg	300	www.fragnight.de
15	22.09.2000	BattleDome	Köln	600	www.battledome.de
16	29.09.2000	gamers-world.de LAN-Party II	Hungen/Gießen	250	www.gamers-world.de/gwlanparty2.html
17	29.09.2000	Frag Festival	Pfullingen	175	www.frag-festival.de
18	06.10.2000	Mega-Matrix-Party	Rockenhausen	400	www.cck-online.de
19	06.10.2000	Sniper-Lan	Brakel	200	http://sniper-lan.gametown.de
20	13.10.2000	MilleniumLan	Schiffweiler	500	www.MilleniumLan.de
21	27.10.2000	END of DAYS	Celle	450	www.project-gameweb.de/lanparty
22	27.10.2000	Dog-Wars	Düren	460	www.dog-wars.de
23	03.11.2000	MilLANnium 2000 – Chapter Two	Rüsselsheim	450	www.millannium.de
24	03.11.2000	NetAttack	Holte	200	www.krogmeier.de/netattack/index.htm
25	04.11.2000	GSG Netzwerksession 8/2000	Bochum	180	www.gsg-net.de
26	11.11.2000	NetWar 2000	Metzingen	160	www.netwar2000.de

Nur nicht aufhören ...



Flying Horse sponsert LAN-Party-Besucher: Ein halbes Jahr lang unterstützt Flying Horse in jeder PC-Player-Ausgabe jeweils fünf LAN-Spieler mit einer Palette (24 Dosen) des Power Drinks. Senden Sie Ihre Teilnahmekarte an die folgende Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Flying Horse
Aktion 8/2000
Rosenheimer Str.145h
81671 München



Mitarbeiter des Future Verlags und der Firma Flying Horse sind nicht teilnahmeberechtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 2. Oktober 2000.

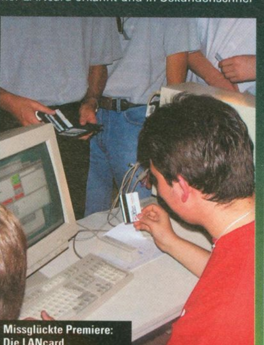
Breaking Normality – Europas größte LAN-Party

Mit 2200 Teilnehmern wurde erneut der LAN-Party Teilnehmerrekord gebrochen.

Nachdem im Dezember letzten Jahres die »Gamers Gathering« mit ihren 1600 Teilnehmern durch diverse Widrigkeiten weitgehend gefloppt war, wurde nun der zweite Versuch gestartet, mehr als 1000 Teilnehmer erfolgreich glücklich zu machen. Als Veranstalter ging dieses Mal der DarkBreed e.V. in Kooperation mit der Net-Games AG ins Rennen.

Mit einer Teilnehmerzahl von etwa 2200 Personen sollte diese Veranstaltung in die Annalen eingehen. Gleichzeitig wollten die Organisatoren zeigen, dass es durchaus möglich ist, eine Party in dieser Größenordnung ohne nennenswerte Probleme über die Bühne zu bringen.

Am Freitag, den 28.07.2000, war es dann so weit und über 2000 LAN-Begeisterte standen an den Pforten der Rhein-Main-Hallen in Wiesbaden. Da galt es schon das erste Hindernis zu meistern: Wie kommen all diese Spieler mit ihren Rechnern möglichst problemlos und schnell in die vier angemieteten Hallen? Die Dark-Breed-Organisatoren hatten schon vor mehreren Monaten die so genannte LANcard (eine Art LAN-Party-Einlass-System) eingeführt, die nun ihre Feuertaufe erleben sollte. Der Besucher wird theoretisch anhand einer Identifikationsnummer auf seiner LANcard erkannt und in Sekundenschnelle wird überprüft, ob er alt genug ist und auch bezahlt hat.



Missglückte Premiere: Die LANcard.



Hunderte Spieler mussten mehrere Stunden am Einlass warten.

Die imposante Eröffnungsshow setzte neue Maßstäbe.

Allein in Halle Eins zockten sich circa 800 Spieler ins Delirium.

Was sich in der Theorie einfach anhört, erweist sich bekanntlich in der Praxis oft als wesentlich schwieriger und komplizierter. So ließen zwei Probleme die Premiere der LANcard gehörig ins Wasser fallen. Erstens funktionierte die Netzwerkanbindung nicht richtig, so dass die einzelnen LANcard-Terminals nicht auf die Datenbank zugreifen konnten. Zweitens fielen diese Terminals selbst sporadisch aus oder gingen überhaupt nicht in Betrieb. Das Resultat waren genervte Gäste und Wartezeiten bis zu drei Stunden – in der LAN-Party-Geschichte sicherlich ein neuer Rekord.

Strom ein, Post ab

Nach dem missglückten Auftakt kam die Wende jedoch schneller als erwartet: Als um etwa 21 Uhr die offizielle Eröffnung startete, war der Stress beim Einlass schnell vergessen. Es wurde eine fast perfekte Show mit beeindruckenden Licht- und Pyrotechnikeffekten geboten, die unter anderem mit einem Videorückblick der Darkbreed 99 aufwartete. Mit tosendem Applaus wurde die Show von den Spielern gefeiert.

Während die »Gamers Gathering« unter Stromausfällen litt, war die Stromversorgung die große Stärke der »DarkBreed«. Im Verlauf der ganzen Veranstaltung gab es nicht einen nennenswerten Stromausfall und so kassierten die DarkBreed-Organisatoren auch hier einen dicken Pluspunkt. Enttäuschend war jedoch das Netzwerk. Es war in vielen Sitzblöcken sehr instabil und teilweise zu langsam. Das lag zum größten Teil an der falsch gewählten Struktur, die sicherlich für Besucher angenehmer war, da man sämtliche Rechner in der Netzwerkumgebung sehen konnte. Jedoch wurde die Kapazität der teuren Cabletron-Netzwerkhardware überfordert.

Unter diesem Problem litten besonders diejenigen Spieler, die extra wegen der Turniere angereist waren. So fingen die Turniere erst einen Tag später an und wurden teilweise nicht zu Ende gespielt.



Nichts ist bequemer als die eigene Tastatur.

Es geht voran

In punkto Stimmung mussten trotz der Probleme kaum Abstriche gemacht werden. So ziemlich jedes bekannte Gesicht aus der LAN- und Gaming-Szene war auf der Dark Breed irgendwo zu finden. Wer also Netzwerk-Schwierigkeiten hatte, dem bot sich genügend Zeit an der Cocktailbar abzufeiern.

Im Nachhinein erfüllte die DarkBreed sicherlich nicht alle Erwartungen, die die Szene stellte. Zum Glück wurden die Fehler der Gamers Gathering nicht wiederholt. Es gab keine mehrstündigen Stromausfälle und die Temperatur war auch angenehmer als in der Tiefkühltruhe der Games Gathering. Würde man die Vorteile der beiden Partys vereinen, dann wäre man von einer perfekten Veranstaltung in dieser Größenordnung nicht mehr weit entfernt. **(Michael Wegner/tw/jr)**

WALLPAPERS

Wallpaper – das heißt auf Deutsch soviel wie Tapete. »Tapeten« wiederum gibt es mittlerweile auch für Computer. Sprachpuristen wie unser Roland sprechen auch von »Bildschirmhintergründen«.

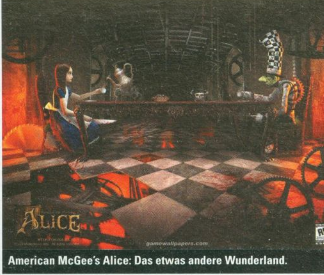


Heavy Metal F.A.K.K. 2: Na, ist das nicht mal ein hübsches Maskottchen für die schöne Julie?

Aber wie auch immer Sie die bunten Bilder nennen wollen, sicherlich verschönern sie auch Ihren Monitor, oder? Und falls nicht – nun, da hätten wir hier eine äußerst interessante Quelle.

Denn zwar gibt es im Internet eine unübersehbare Anzahl von Websites, von denen Sie sich solche Wallpapers herunterladen können, doch werden Sie dort in aller Regel nichts finden, was sich auf Computerspiele bezieht. Sites von Spieleherstellern wiederum sind zwar durchaus des Öfteren wallpaperhaltig, allerdings muss man sich unter Umständen auf eine lange und ermüdende Suche begeben, bevor man das findet, was man gerne hätte.

Die Lösung dieses Dilemmas hält **www.gamewallpapers.com** parat: ungefähr 750 Motive im Format 1024 x 768 zu Gassenfegern wie »Warcraft 3«, »Diablo 2« und »Icewind Dale« – aber auch zu unbekannteren Titeln wie »Divinity« oder »Techno Mage«. Hinzu kommen noch weitere 150 außerordentlich ansprechende Grafiken, die sich nicht speziell auf Spiele beziehen (zumeist Fantasy- oder SF-Themen). Und alles auf einem Haufen, wie gesagt – nur ein Suchsystem hätte Homepage-Eigner Nico Zweers ruhig einbauen können, denn bislang steht dort noch alles wild durcheinander. Na ja, aber vermutlich kann man nicht alles haben ... **(jn)**



American McGee's Alice: Das etwas andere Wunderland.



Hier ein Beispiel für die nicht spielebezogenen Wallpapers: Der Künstler heißt Craig Mullins und betreibt seine Homepage unter www.goodbrush.com



Natürlich, unsere Freundin ist auch in mehrfacher Ausführung dabei!

DUNGEONS & DRAGONS DIABLO 2 ABENTEUERSPIEL

Ein Weg, der in eine Richtung führt, der lässt sich in aller Regel auch andersherum beschreiten. Das dürfte sich Blizzard gedacht haben und drehte daher den sattsam bekannten Spieß einmal um ...



Barbar, geh du voran – wir anderen kommen dann nach ... (Zinnfiguren sind nicht im Spiel enthalten)

Das Ergebnis dieser Operation ist der welterste Fall, bei dem ein Computertitel als Lizenzgeber für ein Pen&Paper-Rollenspiel fungiert – normalerweise kennt man diese Verbindung ja nur in umgekehrter Weise.

Als Lieferant des Regelwerks fungiert niemand Geringerer als Wizards of the Coast mit »Dungeons & Dragons«. Aber keine Bange, natürlich wurden die umfänglichen D&D-Wälzer kräftig eingedampft (bis sie in einer 32-seitigen Broschüre Platz fanden), und zudem an den Diablo-Hintergrund angepasst. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass die Spieldesigner es schafften, den besonderen Reiz des Originals in Bezug auf die zufallsgenerierten Verliese zu erhalten. So oft Sie also eine bestimmte Mission auch spielen, Sie wissen auch hier vorher nie genau, was Sie erwartet! Und das funktioniert so: Im Lieferumfang enthalten sind zwölf bedruckte Pappkartons, aus denen Sie jeweils bis zu fünf vorgestanzte Räume oder Korridore herausdrücken können. Genau genommen sogar doppelt so viele, denn die Kartons sind beidseitig bedruckt.

Diese werden nun nach Zufallskriterien aneinander gelegt, und zwar immer dann, wenn einer der mitspielenden Charaktere eine Tür öffnet. Unter bestimmten Umständen kommen besondere oder gar die so genannten Quest-Räume an die Reihe. Und wenn ein solches Areal erfolgreich absolviert wurde, gilt die Mission ebenfalls als geschafft. Auch die Monsterbegegnungen sowie die Schätze werden ausgewürfelt. Letzten Endes haben wir es hier also mit der Hack-and-Slay-Version des traditionellen Gruppen-Rollenspiels zu tun.

»Dies ist die Hack-and-Slay-Version des traditionellen Gruppenrollenspiels«

Im Übrigen funktioniert es durchaus wie von der einen oder anderen Seite her gewohnt: Es gibt einen Spielleiter und mehrere Mitspieler. Ersterer gebietet über eine mitgelieferte, sechsteilige Kampagne, die er seinen Schützlingen (die sich stilecht als Barbar, Amazone, Zauberin, Necromancer oder Paladin in den Kampf werfen können) Stück für Stück näher bringt – von der Atmosphäre her erinnert das sehr an die Vorlage, wo man ja auch von einem Dorf (beziehungsweise Basislager) ausgehend seine Teilaufgaben erledigt.

Andererseits hat der Meister hier wesentlich weniger Arbeit als seine übrigen Pen&Paper-Kollegen. Er muss sich nämlich nach Abschluss der Instant-Kampagne im Prinzip nur einen grundsätzlichen Vorwand für weitere Abenteuer ausdenken und vielleicht noch eine grobe Landkarte malen. Bei den traditionellen Rollenspielen hingegen wird von ihm doch eine regelrechte, gut durchdachte Geschichte erwartet.

Die Packung beinhaltet ein Regelheft (32 Seiten), ein »Questbook« mit der Fertig-Kampagne (48 Seiten), einen Tabellenschirm für den Spielleiter, sechs verschiedene Würfel, etliche Pappchips als Spielfiguren, die oben erwähnten Räume und Korridore sowie die benötigten Charakterbögen (sollten vor Spielbeginn kopiert werden). Bis zu 6 Personen einschließlich Dungeon Master können mitmachen, und die Zeitangabe der Hersteller (30 Minuten pro Partie) halten wir doch für leicht untertrieben ... **(jn)**

Bezug

Generell haben Sie zwei Möglichkeiten, wenn Sie sich das Spiel zulegen möchten: Die englische Version ist in der »Diablo 2 Collector's Edition« enthalten, eine Sonderausgabe des Computerspiels, welche bei Importspiele-Händlern im Sortiment ist oder direkt aus den USA bezogen werden kann. Dieser Spaß ist freilich nicht billig: Mit 150 bis 200 Mark müssen Sie schon rechnen, dafür bekommen Sie allerdings zusätzlich das Computerspiel, eine Audio-CD mit dem Diablo 2-Soundtrack sowie eine DVD mit den Videosequenzen.
Die deutsche Fassung ist bei Amigo Spiel + Freizeit GmbH erschienen (erhältlich auch in gewöhnlichen Spielwarenläden) und beschränkt sich auf das Pen&Paper-Rollenspiel. Deshalb kostet sie auch nur etwa 60 Mark. Keine von beiden Fassungen enthält die auf dem Foto erkennbaren Zinnfiguren; diese werden von Wizards of the Coast produziert und separat auf den Markt gebracht – natürlich kommen Sie auch ohne die Zinnsoldaten zurecht; die Packung beinhaltet alle zum Spielen benötigten Teile. Die Figurensets enthalten jeweils sechs Exemplare, zu haben zum Gegenwert von circa 42 Goldstücken ...

SURFBRETT

Ein Forum für Kurzgeschichten ■ Ein Ring für Knete-Ringer ■ Eine Reise in die Urzeit der Adventures ■ Die Raketen der Companeros ■ Auf ins All

Öfter mal was Neues: Kaum wurde diese feine Rubrik dem Fetisch angegliedert, schon wechselt auch der verantwortliche Betreuer. Doch nicht an unserem Helden Roland liegt es, dass er das Surfbrett in den Schrank stellen muss. Er blies nicht zu heftig auf dem Horn, auch ist er nicht den Feindeshorden erlegen. Nein, an anderer Stelle in unserem Future-Königreich wird er künftig regieren, und Ihr, oh Volk, Ihr müsst nun mit mir vorlieb nehmen!

Literatur-Cafe

Na ja, warum auch nicht – zumindest die Schriftsteller unter Ihnen werden gleich Grund haben, mir zuzujubeln, denn was gibt es Schlimmeres, als ständig tolle Kurzgeschichten zu schreiben, die nie irgendwo veröffentlicht werden? Nun, vermutlich wäre ein Zahnarztbesuch schon schlimmer, der steht aber nicht zu Debatte. Kurzer Sinn der langen Rede: Unter www.kurzgeschichten.onlinehome.de naht die Rettung! Storys aller Art finden hier (hoffentlich) ein dankbares Publikum, hübsch geordnet nach Liebe, Leid, Schnaps und Tod – wenn ich's jetzt mal etwas blumig formulieren darf.

Fight Club



Celebrity Deathmatch: Heute kämpft Jerry Garcia (der 1995 verstorbene Lead-Gitarrist von Grateful Dead) gegen King Elvis.

Bei MTV gibt's eine gnadenlose Knetfiguren-Schlacht namens »Celebrity Deathmatch«. Der Gag dabei: In den Ring steigen boxende Prominente beziehungsweise ihre gummigeformten Ebenbilder. Legendäre Kämpfe (Hillary Clinton gegen Monica Lewinsky oder Arnold Schwarzenegger gegen Sylvester Stallone) gab es da und mittlerweile ist sogar eine deutsche Version geplant, die im Laufe des Herbstes starten soll. Boris Becker gegen Harald Schmidt – na, wie klingt das? Wer sich schon mal einen Vorabeindruck verschaffen will, sollte www.mtv.com/sendme.tin?page=/mtv/tubescan/animation/deathmatch anwählen. Da kann man aktuelle und klassische Fights per Realplayer anschauen.

Als die Spiele laufen lernten

Für alle, die sich über die Zork-Spiele auf unserer Heft-CD der Augustausgabe mächtig gefreut haben, hier noch ein bisschen Nachschub: Scott Adams und seine Firma Adventure International sind wohl *die* Pioniere überhaupt, was Abenteuerspiele angeht. Sieht man schon daran, dass Adventure International bereits 1985 (!) Bankrott ging.

Die (nicht ganz vollständige) Adams-Family – hm, ist offensichtlich wirklich schon laaange her ...

Nichtsdestotrotz sind diese frühen Perlen (zum Beispiel »Pirate Adventure«, »Sorcerer of Claymorgue Castle« oder »Adventureland«) per Download unter www.msadams.com erhältlich, auf der Website des Meisters selbst also. Scott gibt die Software umsonst her, bittet allerdings bei der Gelegenheit um eine milde Gabe – und verrät außerdem, dass er derzeit an einem neuen Werk namens »Return to Pirate Island 2« strickt!

Das Trenchcoat-Archiv

Verschwörungen sind doch immer noch einer wunderbarer Zeitvertreib, oder etwa nicht? Ganz besonders dann, wenn sie auch noch vollkommen wahr und real sind. Das »National Security Archive« der George-Washington-Universität in Washington www.gwu.edu/~nsarchiv bietet in dieser Hinsicht ungeahnte Einsichten. Ob es um die Verbrechen der Pinochet-Ära in Chile geht, um die aus den frühen 60ern stammenden geheimen US-Pläne zu einem Krieg in Europa oder um die Kuba-Krise: Hier finden kommende Thriller-Autoren mehr Material, als sie jemals verbraten können!



Aha, da sind sie, die Atomraketen auf Kuba ...

Funkspruch zu den Sternen

Geben wir es zu, irgendwie wollen wir doch alle unsterblich werden. Eine besonders abgefahrene Methode dazu bietet Bentspace www.bentspace.com: Sie füllen ein E-Mail-Formular aus mit einer Botschaft, die aus bis zu tausend Worten bestehen darf, schicken die Nachricht auf die Reise, und Bentspace sendet die Mail dann mit einem Radioteleskop in den Weltraum. 5483 Jahre später könnte Ihr Mail dann im Sonnensystem von Brtl-Glurk empfangen werden und dort vielleicht zu einem kosmischen Krieg oder zu einer neuen Religion führen. Wer weiß, wer weiß ...

Sicher ist hingegen, dass der ganze Spaß normalerweise etwa 11 Dollar kostet (zu bezahlen per Kreditkarte). Während diese Zeilen geschrieben werden, läuft jedoch gerade ein Nulltarif-Sonderangebot. Also, schauen Sie doch mal rein in den galaktischen Nachrichtensender! **(jn)**



Unser Lautsprecher ins Weltall!

BIZARRE ANWENDUNG

AMIGA CLASSIX 2

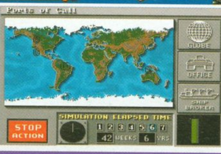
Hätten Sie Lust, sich auf ein kleines Abenteuer einzulassen? Nein, es geht hier nicht um Adventures (jedenfalls nicht nur), sondern um richtige Abenteuer auf unebenen Stolperpfaden ...

Amiga Classix 2

- **Hersteller:** epic marketing/ Dark Age Software
- **Preis:** ca. 60 Mark
- **Hardware, Minimum:** 4Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 95/98
- **Praktischer Nutzen:** Schöne Stunden für Nostalgiker.
- **Originalitätsfaktor:** Ein Hightech-PC für Lowtech-Spiele? Wenn das nicht originell ist!
- **Mögliche Folgeschäden:** Verkaufseinbrüche für PC-Spiele.
- **Das PC-Player-Fazit:** Nix für neumodische Grafik-Fanatiker. Wer aber früher mal 'nen Amiga hatte ...



Einige Beispiele der enthaltenen Spiele: Beneath a Steel Sky (rechts), Furball (oben), Ports of Call (Mitte), Ziriax (links).





Obwohl, so richtig uneben sind sie ja nicht, aber waghalsig genug für jemanden, der vorher noch nie mit Emulatoren zu tun hatte.

Der langen Vorrede kurzer Sinn: Auf dieser CD finden Sie sage und schreibe 270 klassische Amiga-Spiele, darunter auch etwa 30 ehemals kommerzielle Perlen. Und die Hersteller verweisen ausdrücklich darauf, dass alles seine legale und lizenzierte Richtigkeit hat. In jedem Fall dürften Ihnen Namen wie etwa »Ports of Call«, »Beneath a Steel Sky«, »Aunt Arctic Adventure« oder »Alien Bash 2« selbst heute noch etwas sagen – zumindest, wenn Sie in den seeligen Jahren um 1990 herum einen Amiga Ihr Eigen nannten.

Nun werden Sie sich fragen, was das alles soll, denn schließlich besitzen Sie ja einen PC und lesen eine PC-Zeitschrift, nicht wahr? Tja, an dieser Stelle kommt »WinUAE« ins Spiel, ein Emulator, der Ihrem Rechner quasi vorgaukelt, er sei ein Amiga – und dieses Programm, Sie ahnen es schon, befindet sich mit auf der CD. Ja, mehr noch: Alle 270 Spiele sind komfortabel darin eingebunden und können durch einen simplen Mausklick gestartet werden. Theoretisch zumindest, denn wir versprachen Ihnen ja ein Abenteuer, erinnern Sie sich?

Das Abenteuer

Zunächst einmal lässt sich natürlich auf der CD nicht speichern, weshalb Teile der Scheibe auf die Festplatte kopiert werden sollten (mehr dazu im Kasten »Abspeichern«). Sodann erhalten alle per Windows von der CD kopierten Files ja grundsätzlich einen eingeschalteten Schreibschutz, den Sie deaktivieren müssen (Rechtsklick, dann auf Eigenschaften gehen), um damit eine wesentliche Fehlerquelle auszuschalten. Nichtsdestotrotz werden Sie über kurz oder lang nicht umhin kommen, sich mit dem Emulator und seinen diversen Einstellmöglichkeiten etwas näher zu befassen.

»270 Mal Amiga-Spaß«

Wir haben einige Titel ausprobiert, darunter die Seehandels-Simulation »Ports of Call« und das Cyberpunk-Adventure »Beneath a Steel Sky«.

Das Adventure zeigte sich anfangs zickig, machte aber keinen Ärger mehr, nachdem wir auf die Idee mit dem Schreibschutz gekommen waren. Bei der Simulation arbeitete die englische Fassung auf Anhieb, die deutsche Version verweigerte jedoch rigoros und trotz aller Tricks das Abspeichern.

Und so werden Sie sicherlich immer wieder mal vor Probleme gestellt, die Sie auf die eine oder andere Art und Weise lösen müssen. Aber wir können Ihnen versprechen, dass es sich lohnt, denn tatsächlich waren die alten Amiga-Spiele gar nicht so übel! Unter www.back2roots.org finden Sie übrigens weitere Infos zu Emulatoren. **(jn)**

ABSPEICHERN

Um Abspeichern zu können, kopieren Sie bitte Folgendes auf Ihre Festplatte: den Configurations-Ordner, den Display-Driver-Ordner, das Games-Verzeichnis sowie Kick.rom, Kick30.rom und WinUAE.exe. Annullieren Sie anschließend den Schreibschutz aller Dateien im Games-Verzeichnis. Nun können Sie den Emulator WinUAE von der Festplatte aus starten und sollten normalerweise in der Lage sein, ohne weitere Probleme zu speichern – Ausnahmen bestätigen die Regel.

DISKETTEN WECHSELN

Manchmal werden Sie »Disketten« wechseln müssen – die im Games-Ordner enthaltenen Spiele sind daher gegebenenfalls in virtuelle »Disketten« aufgeteilt. Das per F12 in den Vordergrund zu rufende WinUAE liefert Ihnen unter »Floppies« die passenden Laufwerke dafür – von DF0: bis DF3: (die Laufwerksbezeichnungen unter AmigaOS). Hier können Sie die Disketten wechseln, und zwar vorzugsweise in DF0:, da dies von allen Spielen unterstützt wird. Der »Create blank Floppy«-Button ermöglicht Ihnen die bequeme Erstellung eigener Leerdisketten (kann zum Speichern erforderlich sein). Achten Sie darauf, dass hier nicht der komplette Windows-Pfad angezeigt wird! WinUAE benötigt die Angaben im Format »Games\NamedervirtuellenDisk.ADF«. Wenn Sie das Spiel beenden möchten, klicken Sie unter WinUAE-Misc den Quit-Button.

STEFFIS MAILBOX



War die Wertung von »Diablo 2« zu hoch? Die von »Deus Ex« zu niedrig? Wer braucht GeForce-2-Karten? Lesen Sie weiter!

■ LAYOUT-LOB

Das Layout, welches Ihr jetzt habt (Ausgabe 9/2000), ist das bis dato beste: klar und übersichtlich, ohne Überladung durch Rähmchen, unnötige Linien und keine kreuz und quer verstreuten Bilder. Deswegen hoffe ich, dass der Vorschlag auf Seite 212 in der letzten Ausgabe nicht ernst gemeint ist. Der würde die schöne Ordnung nämlich wieder zerstören. Das mag auf dem Bildschirm ja ganz nett aussehen, aber im fertigen Heft überschneiden sich dann vielleicht zwei Bilder direkt im Falz und überlagern sich gegenseitig. Das ist natürlich nur meine Meinung als Übersichts-Fanatiker. Es erstaunte mich allerdings, dass Euer Layout-Team aus nur zwei Leuten besteht – Respekt! Was ich übrigens beispiellos gut finde, sind Schriftart und Hintergrund. Bei manchen Zeitschriften hat man den Eindruck, als würden die Redakteure ihren Text in der fertigen Zeitschrift gar nicht mehr kontrollieren, was ihnen bei dunkelblau auf blau, oder bei einem Satz mitten im Bild auch recht schwer fallen würde. **(Martin Reich)**

Unsere Layouterinnen liefen nach diesem Mega-Lob den ganzen Tag freudestrahlend im Verlag herum – merci! Der von Dir angesprochene »Vorschlag« erschien als Doppelseite 18 und 19 schon in der vorletzten PC Player.

■ DIABLO 2 – HYPE?

Meiner Meinung nach habt Ihr beim »Diablo 2«-Test gegen Euer altes Motto »No Hype« verstoßen. Ich bin der Ansicht, dass das Spiel von Euch zu gut bewertet wurde. Die Grafik ist durch die niedrige Auflösung auf großen Monitoren schon fast eine Zumutung. Aber nicht nur die geringe Auflösung stört, auch die Animationen der Figuren sind schlecht. Mein Held schwebt über den Boden (manchmal sogar rückwärts), die Gegner bewegen sich unrealistisch. Die Speicherfunktion im Einzelspieler-Modus ist sehr schlecht. Man kann nicht zwischen einer Quest abspeichern. Schon besuchte Dungeons sind wieder gefüllt, selbst wichtige Gegner wieder da. Das battle.net ist zurzeit nur ein besserer Diablo-Chatraum – als ob Blizzard nicht mit einer solch hohen Resonanz gerechnet hätte. Im Solospieler-Modus ist bei mir (leider) kein hoher Suchtfaktor vorhanden. »Planescape: Torment« hat mich für längere Zeit an den PC gefesselt, denn mit den Nahkämpfern von Diablo 2 ist der ganze Spielablauf etwas zu simpel und die so gut wie nicht vorhandene Story dämpft den Spaß noch ein bisschen. In Bezug auf Spielspaß im Einzelspieler-Modus sollte Torment eigentlich besser als Diablo 2 abschneiden. Die Story ist um Längen besser, die Nicht-Spieler-Charaktere sind viel, viel, viel detaillierter ausgearbeitet, die Grafik spricht mich auch mehr an. Nur der Sammel-Suchtfaktor fehlt etwas, dafür besteht der Reiz zum Weiterspielen darin, in der Geschichte weiterzukommen oder neue Sub-Plots kennen zu lernen. Ach ja, die Speichermöglichkeiten sind auch besser, die Automap ebenso. **(Holger Lange)**

»Planescape: Torment« und »Diablo 2« lassen sich nicht miteinander vergleichen. Torment ist kein Actiontitel mit Rollenspiel-Elementen, sondern ein lupenreines Rollenspiel mit herausragender Story. Durch seine leichtere Zugänglichkeit und den angesprochenen Sammelfaktor spricht Diablo 2 dafür einen weit größeren Spielerkreis an, der im battle.net noch lange Spaß haben wird. Wenn es denn funktioniert – mehr darüber im Bericht auf Seite 48. Wertungstechnisch trennt die beiden Titel gerade mal ein Pünktchen. Die Grafik, nun ja – besonders detailliert ist sie nicht unbedingt, aber das macht das Spiel nicht schlechter. Erinnerst Du Dich an »Tetris«? Der Speicher-Modus ist in der Redaktion kein Problem: Roland und Joe speichern meistens nur einmal pro Sitzung – wenn sie den PC ausschalten. Schon mal überlegt, ob das erneute Auftauchen der Monster nicht einfach eine Design-Entscheidung von Blizzard gewesen sein könnte? Dauerndes Speichern nimmt nämlich gerade bei einem Action-Titel viel von der Spannung.



Diablo 2: Miese Grafik, miese Speichermöglichkeiten, schlechte Story? Und eine zu hohe Wertung?

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

■ DIABLO 2 GEGEN DEUS EX

Ich muss mal eine Mail zum besten Spiel, das ich seit »Outcast« und »Half-Life« gespielt habe, schreiben: »Deus Ex«. Eurer Wertung stimme ich voll und ganz zu, hätte sogar noch mehr, etwa 93 Punkte, vergeben. Bei diesem Spiel stimmt einfach alles: Interaktion, Bewegungs-/Entscheidungs-/Handlungsfreiheit, Spannung, der Mix zwischen Taktik und Action sowie Handlung und Charaktere. Nur in einer Hinsicht kann ich Euch ganz und gar nicht zustimmen: Wenn Udo in seinem Meinungskasten Deus Ex tatsächlich mit »Diablo 2« vergleicht, kann die Entscheidung unter objektiven Gesichtspunkten eigentlich nur für das zuerst genannte Spiel fallen. Ich habe beide gespielt: Eine perfekt arrangierte, clevere und intelligente Spielwelt gegen ein sinnloses, dumpfes, monotones Rumgeklicke. Nichts gegen Diablo-Spieler, im battle.net ist das bestimmt ganz nett, das ist aber auch der einzige Vorteil gegenüber Deus Ex. Mal sehen, wie die Half-Life-Macher auf diese Herausforderung antworten werden. Ich bin auch auf »Outcast 2« schon ganz gespannt. **(Bernhard Funck)**

ADVENTURE-SCHÄTZE

Ich finde es genial, dass Ihr einige alte Infocom-Sachen auf Eure CD gepresst habt. Als C64-Veteran war ich gerührt. Könnt Ihr so was öfter machen? Mein Wunsch wäre es, alle Infocom-Adventures zu bekommen. **(Fred Stößel)**

Das können wir bei Infocom-Adventures nicht versprechen. Aber unser Abenteuer-Experte Roland empfiehlt Dir, mal nach den »Lost Treasures of Infocom« auf www.ebay.de oder anderen Versteigerungsseiten zu suchen. Die zweiteilige Sammlung enthält alle jemals veröffentlichten Text-Adventures des legendären Herstellers.

Fakt ist, dass »Deus Ex« eine höhere Wertung als »Diablo 2« bekommen hat. Und dass der Einstieg ins Diablo-2-Mittelalter dem Durchschnitts-Spieler deutlich leichter von der Hand geht als in die Verschwörungs-Szenerie von Deus Ex. Doch leider verkaufen sich intelligent gemachte Titel wie »System Shock 2«, »Outcast« oder »Nomad Soul« nicht besonders gut. Glückwunsch an alle Käufer solcher Spiele: Sie sorgen dafür, dass clevere Spielideen auch in Zukunft nicht aussterben.

MEHR DATEN, WENIGER KARTEN

Ich fände es ganz toll, wenn Ihr die Test-Datenbank um folgende Funktionen erweitern würdet: a) Es sollte aufgelistet werden, wann für ein Spiel ein Patch auf einer Heft-CD erschienen ist, auch mit der Versionsnummer des Patch. b) Es sollte außerdem aufgelistet werden, wann für ein Spiel ein Demo auf einer Heft-CD erschienen ist.

Auf diese Weise bräuchte man nicht erst sämtliche Heft-CDs zu durchsuchen, wenn man einen Patch für ein Spiel sucht, das nicht mehr ganz neu ist. Oder einem/einer Freund/in ein bestimmtes Demo zeigen will.

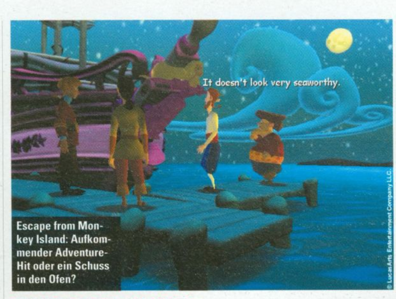
Noch eine kleine Bemerkung zu dem Artikel »Der Größenwahnsinn« aus Ausgabe 8/2000. Es scheint mir, die Hersteller von Grafikkarten verlieren langsam die Bodenhaftung. Oder glauben die wirklich, die Konsumenten sind bereit, 1000 Mark für eine Karte auszugeben. Mal ehrlich; sooo viel besser sind die neuen Chipsätze ja nun auch wieder nicht. Und in sechs Monaten gehören sie dann doch schon wieder zum alten Eisen, weil es dann wahrscheinlich wieder eine neue Runde im Chip-Karussell gibt. So gesehen, ist die Artikelüberschrift sehr zutreffend. **(Fred Marxen)**

Kuschelbärchen, liest du mit? Henrik ist ja der Programmierer der Test-Datenbank, werde ihm die Anregungen mal weiterleiten. Größenwahn: Klaro, mit einer »alten« GeForce 256 laufen alle Spiele bestens, und oft gibt es selbst da noch Treiberprobleme. Und noch die wenigsten Titel unterstützen bislang die T&L-Fähigkeiten dieser Karten, spar' Dir lieber das Geld für ein paar gute Spiele.

HARDWARE IM DETAIL

Könnt Ihr – wenn möglich – immer bei Euren Hardware-Empfehlungen dazu schreiben, in welcher Auflösung dieses Spiel dann auch wirklich läuft? Wenn ich die Empfehlung P3/450, 128 MByte RAM und GeForce lese, rätsel ich immer, ob es auf meinem P2/400 mit 128 MByte RAM und GeForce auch in einer Auflösung von 1024 mal 768 (bei allen Details) richtig laufen wird. Und: Wer ist Volker Schütz? Ich lese die PCP erst seit einem Jahr, aber nie habt ihr etwas über ihn erzählt (außer natürlich seine Tests, die immer abgefahrener werden). **(Dominik Rebitzer)**

Wir grübeln im Moment, wie wir die Hardware-Angaben noch transparenter gestalten können. Bitte noch etwas Geduld. Volker Schütz und Alex Brante kamen 1997 zur PC Player und sind nach einer Redaktions-Dienstzeit in Poing im Moment freie Mitarbeiter. Mehr von Volker kannst Du in unserem bald erscheinenden Rollenspiel-Sonderheft lesen.



Escape from Monkey Island: Aufkommender Adventure-Hit oder ein Schuss in den Ofen?

LUCASARTS IN NOT?

Könnt Ihr mir erklären, weshalb LucasArts nur eine Fortsetzung nach der anderen oder Spiele im Star-Wars-Universum programmiert? LucasArts hat doch wohl eines der größten Budgets in der Industrie und mit George Lucas als Hintermann die fast einmalige Gelegenheit, auch mal einen Flop zu produzieren, ohne gleich bankrott zu gehen. Sie könnten also mal wieder eine neue, innovative Spielidee auf den Markt bringen und so die ehemals sehr zufriedenen Kunden aus den »guten alten« Zeiten zurückgewinnen, die sie durch einen Star-Wars-Aufguss nach dem anderen verloren haben. Oder die »Monkey Island«-Serie: Nach Teil zwei hätte Schluss sein sollen, Teil drei war zwar nicht schlecht, passte aber nicht mehr in die Serie. Ich frage mich, wie das mit dem vierten Teil in 3D gehen soll. Meine zweite Frage: Wie viel Geld vom Verkaufspreis eines Spieles erhalten eigentlich die Entwickler, wie viel der Vertrieb und wie viel das Marketing (inklusive CD und Verpackung)? **(Dejan Dukaric)**

Klar hat LucasArts ein dickes Budget, das auch mal einen Flop zulässt. Denk nur mal an die drögen Strategietitel »Afterlife« und »Rebellion« oder die flauen »Desktop Adventures« mit Indiana Jones. Immerhin gibt es Grund zur Freude: Bioware (»Baldur's Gate«, »MDK 2«) entwickelt jetzt im Auftrag von LucasArts ein Star-Wars-Rollenspiel. Und »Escape from Monkey Island« sah so schlecht nun wirklich nicht aus, da kommt es viel mehr auf Story und Witze an. Mit genauen Zahlen können wir leider nicht dienen, sorry – die Software-Hersteller sind da immer sehr verschwiegen. Wir bekommen höchstens mal mit, wie oft sich ein Spiel verkauft hat.

GEWALT OHNE WERTUNG?

Erst mal ein Lob an die ganze Redaktion für die beste PC-Zeitschrift und die kritischsten Redakteure. Ich hätte eine Frage: Wäre es möglich, dass Ihr allzu gewaltverherrlichende Spiele nicht bewertet? Ich selber (16 Jahre alt) beobachte nämlich mit Sorge die steigende Gewaltbereitschaft bei Jugendlichen. Vor allen Dingen an meiner Schule. Die meisten meiner Freunde reden darüber, wie toll »Soldier of Fortune« und Co. doch sind, man könne den Gegnern alles abschießen, wie toll das Blut spritzt und so weiter. Ich habe Angst, dass viele jüngere Konsumenten die PC-Welt nicht mehr von der Realität unterscheiden können. Eine Konkurrenzzeitschrift hat ja bereits »Messiah« nicht bewertet, sondern nur die subjektive Meinung der Redakteure dargestellt. Wäre toll, wenn Ihr das auch machen könntet. **(Tarek Krull)**

Wie definiert man Gewalt? Die einen verstehen darunter einen Kopfschuss, die anderen Super Mario, der mit einem Sprung einen Feind unter den Füßen zerquetscht. Wir erwähnen lieber explizit im Test, wenn ein Spiel nicht in die Hände von jüngeren Spielern gehört – beeinflussen können wir die allerdings auch mit einer fehlenden Wertung nicht. Toll, dass Du Dir aber solche Gedanken machst – vielleicht kannst Du unter Deinen Freunden die Werbetrommel für ein paar weniger brutale, aber nicht minder spannende Spiele schlagen?

TRAUMSPIELE

Ich fand euren Artikel »Das ideale Spiel« in der Ausgabe 7/2000 echt toll. Ich hätte da auch eine Idee: Ein Ego-Shooter wie »Soldier of Fortune« mit einer coolen Story, vielen Videos und der an bekannten Orten stattfinden würde, zum Beispiel auf dem Eiffelturm oder am Brandenburger Tor. Das beste wäre, wenn man für jeden Auftrag Geld bekommen würde, je nachdem wie schnell und gut man war – und sich damit Waffen, Munition und so weiter kaufen könnte, indem man in der Ich-Perspektive durch eine Stadt mit Geschäften läuft. **(Jannis Kurtz)**

Wie war das in der Radiowerbung? »Gibt's schon«, jedenfalls so ähnlich. Schau Dir mal »Deus Ex« an, da finden sich fast alle der von Dir gewünschten Elemente wie bekannte Orte oder coole Story. Die Zwischensequenzen sind allerdings in der Spielgrafik, und Du kannst Deus Ex nicht nur wie einen Shooter, sondern auch wie ein Action-Adventure spielen.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

VORSCHAU

PC PLAYER 11/2000 ERSCHEINT AM 4. OKTOBER*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

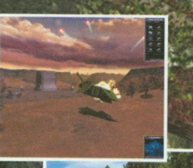
HERBSTFREUDEN

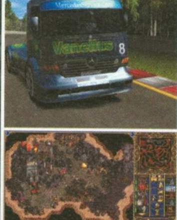
WIR LIEBEN DIE NOVEMBER-NEBEL!

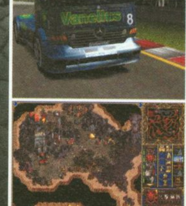
Ja, die feuchten Schwaden geben uns endlich wieder Gelegenheit, unseren Hobbys nachzugehen: Beispielsweise, um gleich mal mit einem ganz dicken solchen anzufangen, dürfte **Baldur's Gate 2** nächsten Monat in den Läden stehen, und dazu muss man kein einziges Wort mehr verlieren. Ausgesprochen nett könnte aber auch **Wizards & Warriors** werden, das neue Rollenspiel von »Wizardry«-Altmeister D.W. Bradley.

Nun werden die Strategen ganz missgünstig schauen - brauchen sie aber nicht, denn auch für sie ist gesorgt. Etwa mit Interplays **Star Trek: New Worlds**, wo sie die Neutrale Zone erobern dürfen. Ebenfalls für Kosmiker geeignet ist **Reach for the Stars**, das nun wirklich kommen soll. Sagt zumindest unsere redaktionseigene Kristallkugel. Das Gleiche gilt für **Sudden Strike**, sagt zumindest ... Ach nein, den Gag hatten wir ja schon. Schließlich noch ein Leckerbissen für antike Krieger, denn auch die ersten beiden Teile von **Heroes Chronicles**, bei dem es sich um vier Mini-Strategicals auf Basis der Engine von »Heroes of Might & Magic 3« handelt, sollen das Licht der Welt erblicken.

Leute mit Sinn für schnelle Bewegungen werden sich hingegen an **Crimson Skies** erfreuen dürfen, dem Fun-Flieger von Microsoft. Oder auch an **Cold Blood**, einem coolen Action-Adventure um Geheimagenten. Oder gar an **Mercedes Benz Truck Racing**, wo dicke Benze brummig über die Beton-Bahn brettern.







PILGER MARTIN

ECTS

London, das Herbstmekka der Computerspiele-Industrie: Auch wir pilgern wieder dorthin – genauer gesagt pilgert Martin. Und er pilgert auch nicht wirklich, sondern fliegt, versteht sich. So oder so wird er Ihnen berichten, was sich auf der diesjährigen ECTS an Neuigkeiten bietet. Wir wünschen Martin schon vorab Hals- und Beinbruch sowie qualmende Socken.

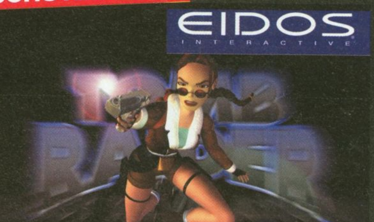
Huch, wer ist denn das? Wir verraten jetzt nur, dass er ab der nächsten Ausgabe unser Team verstärkt ...

COMMANDER BILL

HARTE FAKTEN

Jochens Hardware-Abteilung wird sich mit den entscheidenden Entwicklungen dieser Welt befassen: Er testet MP3-Player und befasst sich außerdem mit neuen Eingabegeräten von Microsoft, darunter dem sagenumwobenen »Strategic Commander«. Lesen Sie im nächsten Heft, ob das Gerät hält, was es verspricht ...

SCHÜTZE LARA





DIE LARA-FIRMA

Klar, die schießwütige Archäologin kennt jeder, aber kennen Sie auch die Firma, die dahinter steckt? Dass Eidos noch andere Mitarbeiter als nur Lara Croft hat und noch weitere bedeutende Spiele außer »Tomb Raider« veröffentlichte, beweisen wir Ihnen im nieseligen November.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

ENTHÜLLT: DIE ZUKUNFT DER TOMB-RAIDER-REIHE


Adrian Smith ist von den neuen Ideen für die Tomb-Raider-Reihe fest überzeugt.

Spieler im festen Glauben, Laras Stern wäre erloschen, werden mit der Ankündigung von »Tomb Raider 5« (siehe Seite 44) eines Besseren belehrt. Und nicht nur das: Wir entlockten Chef-Designer Adrian Smith weltexklusiv geheime Pläne für die Teile sechs bis neun.

TOMB RAIDER 6 - THE EARLY YEARS

Schon im zarten Alter von vier Jahren unternimmt Lara Croft erste archäologische Forschungen. Obwohl der Nachbarsjunge anderes behauptet, sind aber weder im Ziergarten Schätze versteckt noch in Mamis Röcken geheime Botschaften eingenäht. Steuern Sie Lara auf der Flucht vor ihren Eltern und erleben Sie weitere Gründe für die Ächtung der jungen Adeligen durch ihren Vater.

TOMB RAIDER 7 - JUST A SMALL FAVOR



Im Trainingscamp bereitet sich Tobias auf die Weltmeere vor.

Laras erster und einziger Schwarm, der junge Tobias, hält um ihre Hand an. Um seine Liebe zu beweisen, muss er den atlantischen, den pazifischen und den indischen Ozean durchschwimmen. Leiden Sie mit Tobias bei seinem Kampf gegen die Weltmeere. »Nun kann keiner mehr behaupten, dass in die Tomb-Raider-Serie keine neuen Ideen eingeführt würden.« schwärmt Smith. »Die revolutionäre Decathlon-Steuerung, die uns ein befreundeter Programmierer von ATD günstig verkaufte, garantiert jedem Kunden monatelangen Spielspaß.«

TOMB RAIDER 8 - THE LAST DRESS FROM DIOR

Lara ist mit ihren 48 Jahren bereits eine reife Frau und es macht ihr immer weniger Spaß, durch feuchte Katakomben zu klettern. Modisches Auftreten und gutes Aussehen werden wieder wichtiger. Leider hat die Ex-Adelige ihr ganzes Vermögen durchgebracht. Begleiten Sie Lara auf ihrer Schnäppchensuche durch exklusive Boutiquen und Kosmetikstudios. Als Höhepunkt ist ein Showdown mit einem Schönheits-Chirurgen geplant. Nur wenn Sie den schändlichen Preistreiber von oben bis unten durchlöchern, operiert er Lara umsonst.

TOMB RAIDER 9 - A QUESTION OF HONOR

Der neue weibliche Superstar, Marilyn Bardot, behauptet schneller, findiger und fitter zu sein als Lara Croft. Trotz zweier Bypass-Operationen und obwohl in letzter Zeit das Rheuma ganz schön zwackt, beschließt die 76-jährige Lara, sich dieser letzten Herausforderung zu stellen. Beide Damen werden in der Cheops-Pyramide eingeschlossen und sollen den Ausgang finden. Humpeln Sie mit Lara durch die stockdunkle Pyramide und vergessen Sie nicht, mit dem Krückstock auf Bardot einzuschlagen, sofern es die Dunkelheit zulässt. »Insbesondere die abermals verbesserte Grafik-Engine wird in diesem Teil grandiose Effekte garantieren. Ein erneuter Quantensprung.« verspricht uns Smith schon heute. Wir können es kaum noch erwarten. **(uh)**

DIABLO MEETS BUNDESWEHR



Wer sich mit der deutschen Version von Diablo 2 beschäftigt, ist sich seiner Sache sicher: Die Übersetzer waren vorher alle bei der Bundeswehr beschäftigt; solche Wortverbiegungen werden nur dort fabriziert. Doch selbst das »Amulett der Fertigkeit« oder das »Stink-Schild der Zerstörer« verblassen neben der Kreation, die unser Leser Jochen Wieke entdeckte. Im Grunde überhaupt nicht jugendfrei - aber im Finale ist alles alles erlaubt.

SPIELETESTEN, EIN VERGNÜGEN?


Hoffmann im Tal der Leiden.

Ständig behaupten unschuldige Leser, wir hätten doch einen »Traumjob« und sie könnten sich gar nichts Schöneres vorstellen. Doch die Schattenseiten unseres Berufes kennen sie nicht. Hier schonungslos im Bild: Das Elend, welches Udo bei einem Spieletest in der vorliegenden Ausgabe in seinen Bann schlug. 40 Grad Hitze im Großraumbüro, eine Klimaanlage gibt es nicht, und die Level/Disziplinen nehmen kein Ende. Raten Sie mal: Welches Spiel wurde getestet?

a) Heavy Metal F.A.K.K. 2
b) Gib's mir, Baby, Teil 2
c) Sydney 2000

tikis MS-SpielDOSe



»Ich komme mir so klein und unbedeutend vor – wenn ich wo hinpisse, interessiert das keine Sau.«

Nie mehr Single!

DualHead™



Millennium G450

2D/3D-, DVD- und Video-Perfektionismus von Matrox + DualHead

Die einzigartige DualHead (DH) Funktion von Matrox bietet Ihnen diverse Multi-Monitor-Lösungen mit folgenden Darstellungsmodi: • DH Multi-Display • DH DVDMax • DH Zoom • DH Clone • DH TV-Out

Innovative Matrox G450-Chiptechnologie • High-Performance 256-Bit DualBus • TV-Out onboard • ultraschneller 32 MB DDR Bildspeicher • 2ter RAMDAC im Chip • High-Quality DVD Playback • Vibrant Colour Quality[2] • echtes DirectX Environment Mapped Bump Mapping • vollständiger Treibersupport • inklusive folgender Software-Pakete: Micrografx Picture Publisher 8, Micrografx Simply 3D 3, Matrox Software DVD Player und vieles mehr.

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 474 0
Produkt-Infoline: 0180-500 23 38 (DM 0,24/Min.)
Technischer Support: 089-614 474 33
www.matrox.com/mga/deutsch/home.htm

Star Trek®: Armada (Activision / Paramount)

matrox